

GRIS · RED DEAD REDEMPTION 2 · SOULCALIBUR VI · DEVIL MAY CRY 5
EDGE
EL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO
CYBERPUNK 2077
EL MUNDO ABIERTO QUE ROMPERÁ TODOS LOS ESQUEMAS
ANALIZADOS
SHADOW OF THE TOMB RAIDER
MARVEL'S SPIDER-MAN
DRAGON QUEST XI
PRECURSORES
LOS VIDEOJUEGOS QUE HAN SENTADO CÁTEDRA
5,95 EUROS
#7
OCT-NOV 2018

EDGE



REALIZACIÓN
ESTUDIO EDITORIAL PLAZA, SL
TEL. 936 240 244
joseoscar@estudioeditorial.com

DIRECTOR
JOSÉ ÓSCAR PLAZA (@joseoscarplaza)

SUBDIRECTORA
NOELIA NAVARRO (@noechan)

REDACTOR JEFE
SERGIO BUSTOS (@SergioBustos_)

DISEÑO GRÁFICO
LAIA LORENTE

COLABORADORES
Marina Amores @Blissy - Roc Massaguer @outconsumer - Laura Gómez @azulcorrosivo - Francisco Javier Rodríguez @_JJAAVVIIEERR_- Anait Games @anaitgames - Judit Tur @judittur - Rafel Serra @Rafel_SP - Edgar Ballarín @escurconegre - Marcos Muñoz @KalElelVigilant - Irene Aneas @IreneAneas - José Altozano @DayoScript - Cris Charneco @CCharneco - Ferran González @claudetrojan - María Emegé @MariaEmege - Pep González @bizarduno - Alba Valle @avalgar2 - Transcreat Solutions @Transcreat - Eva Cid @evcdmr - Chuso Montero @ChusoMMontero - Tonio L. Alarcón @ toniolalarcon - Yago López @YagoLopez - Diego González @Diegonzalez86- Judith Dugo @jdugo - Jaime San Simón @eslinchis - Tomás Crespo @ tomaszcrespo - Marc Vilajosana @MarcVilajosana -

PUBLICIDAD
YOLANDA GARCÍA Tel. 972757411 - E-mail: ygarcia@panini.es

WEB Y REDES SOCIALES
www.revistaedge.com - www.facebook.com/RevistaEDGE
www.twitter.com/revistaEDGEes

REDACCIÓN
C/Llacuna 144, 3-3 - 08018 Barcelona (España) - Tel. 936 240 244

EDITA
Panini España S.A.

DIRECTOR GENERAL LLUÍS TORRENT
DIRECTOR DE PUBLICACIONES JOSÉ LUIS CÓRDOBA
DIRECTOR EDITORIAL DE REVISTAS LUIS MARTÍNEZ
DIRECTOR COMERCIAL ANDREU BUSSOT
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN JORDI GUINART
COORDINACIÓN GENERAL PONÇ CUFINYÀ
PROMOCIONES MARTINA TOUPY
COORDINACIÓN PUBLICIDAD YOLANDA GARCÍA
COORDINACIÓN DE MARKETING SUSANNA BUSSOT
SECRETARIA DE REDACCIÓN ISABEL BUJER
ADMINISTRACIÓN JANET NAVARRETE Y CLARA REXACH

PANINI ESPAÑA
C/Vallespí, 20 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11 - www.panini.es

IMPRESIÓN
RIVADENEYRA

DISTRIBUCIÓN
LOGISTA S.A.

DEPÓSITO LEGAL: GI1325-2017
ISSN: 2565-1986
EDICIÓN: 5/2018
IMPRESO EN ESPAÑA

EDGE es una licencia de Future Publishing Ltd.

FUTURE



Sony se apunta al carro

La fórmula se repite: una consola mítica (en este caso, la primera PlayStation) llegará en formato miniatura a finales de año, precargada con 20 juegos, de los cuales solo se conocen unos pocos, como el mítico *Final Fantasy VII*, y que estará disponible en un número limitado para aumentar el *hype*. Su precio: 99,99 euros, nada menos. Eso sí: incluirá dos mandos, tendrá conexión HDMI y se antoja como uno de los regalos más atractivos de las próximas Navidades, un cuarto de siglo después de su lanzamiento original. Sin duda, se trata de un movimiento previsible por parte de Sony y una noticia genial para los amantes de lo retro. ¿Estamos ante el florecimiento de una industria de la nostalgia? ¿Será Microsoft el próximo fabricante en apuntarse al carro? Teniendo en cuenta su apuesta por la retrocompatibilidad, parece improbable, pero reducir el tamaño de la primera Xbox sería todo un reto...



Ganadores del concurso

En el número anterior, os propusimos un concurso con el que podíais **ganar un libro de Street Fighter** si respondíais correctamente a esta pregunta:

¿Cómo se llama el clásico luchador español de la saga?

 **Vega**

Estos son los tres ganadores:



- **Adrián Millán Mielgo**
  Santa Marta de Tormes, Salamanca
- **José Rodríguez Estévez**
  Granada
- **Leticia Soriano Romero**
  Zaragoza

¡Enhorabuena a los tres!

juegos secciones

Hype

Play

Opinión

Reportajes





Pixel Perfect
Patriotismo videojueguil

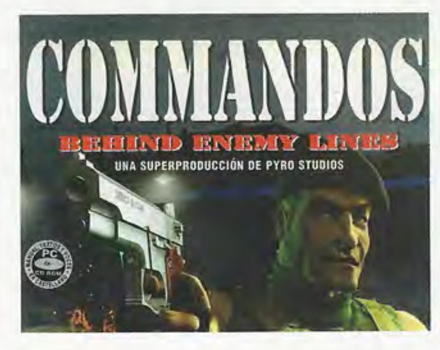
JAVIER RODRÍGUEZ

Aunque ya peino canas, en la barba al menos, hay veces en las que me hago preguntas de niño pequeño, del tipo: «¿Por qué no somos la primera potencia mundial en energía solar, si el sol aquí es gratis y nunca nos ha faltado?». O: «¿Por qué se empeña la gente en votar a partidos que saben positivamente que nos han estado robando durante mucho tiempo, si cuando va uno a votar hay muchísimas papeletas de muchísimos otros partidos?». O: «¿Por qué con lo creativos que hemos sido siempre en España no estamos entre los primeros países productores de videojuegos?».

Hemos tenido nuestras épocas gloriosas, refiriéndome a los videojuegos, claro. Seguro que has oído hablar de la Edad de Oro del *Software* español, allá por los años 80, en plena efervescencia de los 8 bits. En aquella época éramos, solo por detrás del Reino Unido, el mayor productor europeo de *software* de entretenimiento, especialmente para máquinas como el Spectrum y el Amstrad, los ordenadores que ansiaban y disfrutaban los ahora *gamers* cuarentones como yo. Compañías como Dinamic, Opera Soft, Topo Soft y Zigurat publicaron obras maestras como *Army Moves*, *La Abadía del Crimen*, *Mad Mix Game* y *Sir Fred*, por nombrar solo algunos. Entonces, si éramos tan buenos en esto, ¿por qué no seguimos a la cabeza del desarrollo de videojuegos? La respuesta, como al resto de mis infantiles preguntas, no es simple. ¿Es que ya no nos gusta jugar y por eso no hay un afán de producir contenido para esta actividad?

Los datos dicen que no. De hecho, el consumo de videojuegos en España supone alrededor de los 1.748 millones de Euros, según la compañía Newzoo. Por delante, solo hay tres países europeos a los que les gusta jugar más que a nosotros: Alemania, Reino Unido, y Francia, y todos ellos mucho más poblados que nosotros. ¿Y cuánto supone la producción local? La industria española facturará unos 713 millones de Euros, según DEV, la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos españoles. ¿Significa eso que casi el 41% de lo que consumimos es producción propia? Ni mucho menos. Las empresas de videojuegos españolas venden sobre todo fuera de España y no solo producen juegos, sino también servicios. Es decir, somos en gran parte un mercado casi auxiliar dentro del sector global del videojuego. ¿Entonces, qué falla?





Si en los años 80 éramos tan buenos desarrollando videojuegos, ¿por qué ya no seguimos a la cabeza?

Bueno, nuestra industria tiene muchas peculiaridades, y entre ellas unas de las más destacadas son los cambios en la tecnología que sustenta nuestro pasatiempo favorito. Al parecer, no supimos adaptarnos a los 16 bits que siguieron a esa época dorada, como tampoco supimos pasar de éxitos más recientes en el tiempo, como el *Commandos* de PC, a la avalancha del mercado de las consolas. Cada vez que existe un salto tecnológico, aumenta por regla general la inversión necesaria para producir un contenido de calidad para la nueva plataforma.

Pero esto no solo ocurre en nuestro mercado. En uno muy parecido, el audiovisual, han encontrado una solución muy interesante para propiciar la producción local: el artículo 5.3 de la LGCA (Ley General de la Comunicación Audiovisual) establece la obligación, por parte de los prestadores del servicio de comunicación audiovisual, es decir, las televisiones, de financiar de forma anticipada la producción de obras audiovisuales europeas, incluyendo películas cinematográficas y obras para televisión. Es decir, es como si las compañías de videojuegos internacionales, que facturan esos 1.748 millones de euros, tuvieran la obligación de dedicar parte de su beneficio a la producción local. Así, TVE y las privadas tuvieron unos ingresos totales computables, es decir, sujetos a esta obligación, de 2.560 Millones de Euros en 2016. De estos, estaban obligados a invertir 132 millones de euros en obra europea. Pero es que finalmente invirtieron 269 millones de euros (¡más de la obligación!), porque, al fin y al cabo, lo consideran una inversión, ya que necesitan contenido. Y yo me pregunto: ¿Por qué no existe una ley similar para los videojuegos? ¿No estaría bien que los jugadores, con nuestro dinero, ayudaramos a crear producto español que pueda luego triunfar en todo el mundo? Con los datos que tenemos, es como si de los 1.748 millones de euros, se invirtieran 149 millones en desarrollo español, y de esa forma podríamos plantar cara a las superproducciones internacionales. ¿Por qué no?

¡UN LIBRO IMPRESCINDIBLE PARA TODOS LOS QUE VIVIERON LA ERA DE LOS 16 BITS!



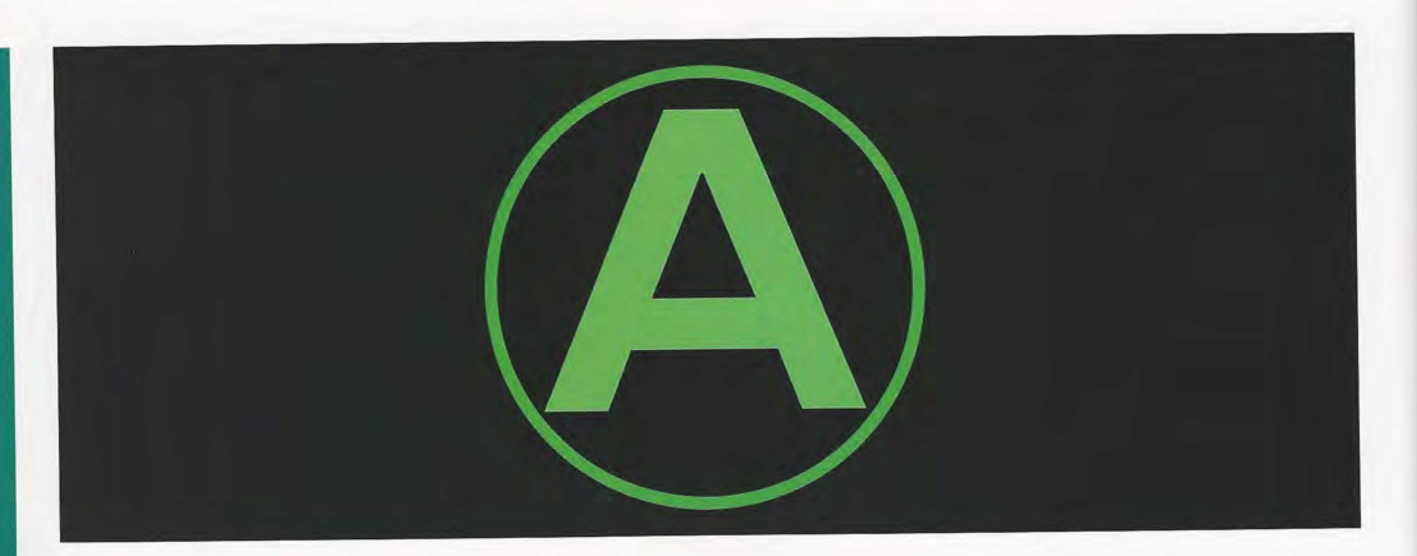
minotauro games
www.edicionesminotauro.com

First Personal Shot

Pulse 'A' para saltar



EVA CID



Desde la crítica, con frecuencia valoramos negativamente que los videojuegos tengan tutoriales demasiado extensos y farragosos para explicar mecánicas que la mayoría de jugadores habituales consideramos obvias. Y cuando criticamos estas decisiones en un videojuego, lo hacemos bajo el pretexto de la intuición.

Solemos destacar, como buenos ejemplos, títulos que son capaces de explicarte cómo se juegan de forma intuitiva, sin necesidad de llenarte la pantalla de rótulos con todo tipo de instrucciones y obviedades. Sin embargo, lo que no parece resultarnos tan obvio es que los videojuegos deberían ser accesibles para más personas, y no solo para los jugadores habituales. Y que incluso aquellos juegos que consideramos más intuitivos pueden no serlo en absoluto, dependiendo de quién esté a los mandos. No todo el mundo tiene las mismas capacidades o la misma familiaridad con el medio. No solo existen personas no neurotípicas o con diversidad funcional, también existen las que no han jugado nunca y rehúsan hacerlo porque creen que los videojuegos no son para ellas.

No se trata de rebajar el nivel, no es una cuestión de dificultad sino de accesibilidad. Del mismo modo que hay géneros o estilos cinematográficos que no son para todo el mundo, debe haber también videojuegos que no lo sean; el medio es lo suficientemente amplio y diverso como para dar cabida a todo tipo de experiencias. Se trata de no poner más trabas de las necesarias, de no cerrar la puerta de entrada. Cualquiera puede ver cualquier película y decidir que no es lo suyo, y dejarla a medias, pero los videojuegos normalmente no lo ponen tan fácil. Y aunque haya quien se niegue a aceptarlo, este medio necesita que su público sea lo más diverso posible si quiere seguir creciendo.

> Incluso aquellos juegos que consideramos más intuitivos pueden no serlo en absoluto, dependiendo de quién esté a los mandos

Sin embargo, creo que lo que realmente nos molesta no es el tutorial en sí, o que tal o cual videojuego sea poco «intuitivo» a la hora de explicarnos sus reglas. Lo que nos molesta nace de un complejo que parece inherente al perfil mismo del videojugador, y es el cuestionamiento de nuestras habilidades y conocimientos. A diferencia de otros medios, el videojuego es interactivo y requiere de nuestra intervención directa para realizarse, una intervención que suele estar mediada por nuestro grado de habilidad. Por otra parte, al ser un medio que durante décadas se ha considerado un nicho casi marginal, los conocimientos sobre dicho medio nos han otorgado, además de un estatus, una cierta identidad.

En otras palabras, para nosotros es muy importante ser buenos y saber mucho de videojuegos. Y lo único más importante que serlo es que otros nos lo reconozcan. Por eso nos escuece tanto cuando un título cualquiera nos explica que tenemos que pulsar 'A' para saltar, sin tener en cuenta a cuántas personas podría dejar fuera de no hacerlo.

Y esto es algo contra lo que tenemos que luchar. Contra esa competitividad acomplejada que solo sirve para empequeñecernos. Contra la especificidad con que repartimos las etiquetas de prestigio, sin tener en cuenta otras perspectivas y otros públicos. ■

Paroxismo
Ábreme la puerta



SERGIO BUSTOS

En una serie de vídeos sobre diseño para personas con discapacidad, Mark Brown insiste en dejarlo claro desde el principio: los videojuegos son para todos. Que los desarrolladores trabajen en la accesibilidad de sus títulos permite que los mismos sean inmediatamente más inclusivos. Con unas sencillas implementaciones, se le extiende la mano a una audiencia que existe y quiere jugar. Todos ganamos. Este proyecto de *Game Maker's Toolkit*, sumado al reciente lanzamiento de *software* y *hardware* adaptado o dirigido a favorecer esta accesibilidad, me lleva a pensar en que estamos en un buen momento para charlar sobre esta cuestión abiertamente y sin necedades, tratándola como lo que es: un problema a tener en cuenta tanto como -o más que- los que habitualmente ocupan los debates centrales sobre el medio.

Daltonismo, problemas de visión, pérdida de audición, epilepsia o distrofia muscular son solo algunas de un puñado de condiciones que afectan directamente a las funciones visuales, auditivas, motoras o cognitivas de multitud personas en el planeta. Algunas tienen fácil solución e implementación, como los subtítulos, que son la herramienta más común y aceptada, pero incluso en ellos observamos dificultades importantes. Al no existir un estándar como en el cine, nos encontramos a veces ante auténticas aberraciones en forma de letras diminutas, textos demasiado extensos en pantalla o tipografías ilegibles que se confunden con el fondo. Y si en ocasiones resulta complicado hasta para quien no presenta discapacidades, imaginémonos la frustración de una persona sorda ante tales despropósitos. Ofrecerle al jugador opciones amplias de personalización es, comúnmente, la mejor solución posible, e incluso algunas obras como *Rise of the Tomb Raider* ya iban más allá en su momento, utilizando un color diferente para los subtítulos de cada personaje, facilitando así la comprensión y evitando tener que nombrar al interlocutor en cada línea.

Esa es la piedra angular a la hora de tratar la narrativa, pero en cuanto al diseño como tal, existe un fuerte componente sonoro y visual que afecta directamente a la habilidad y el control en un videojuego. En *Fortnite* existe la opción de que un círculo alrededor de tu personaje indique por dónde se están escuchando pisadas o disparos. Lamentablemente, y entiendo que para evitar que sea una ventaja competitiva, en consolas y PC se limita obligándote a desactivar por completo el sonido del juego. En otros títulos, como algunos de lucha, hasta personas ciegas están compitiendo gracias a la incorporación de estímulos sonoros que les ayudan a ubicarse en el escenario. También motores como Unreal Engine o Unity tienen filtros para que los desarrolladores comprueben cómo ve su juego una persona con daltonismo, de cara a evitar, con ajustes en las opciones, la superposición de tonos o la confusión de elementos cuyos colores deberían indicar contrariedad. La mejor solución, como dice Mark Brown, parece evitar recurrir únicamente al color a la hora de comunicar cierta información, pudiendo ayudar a través de la diferenciación con formas, sombras o símbolos, siendo este uno de los aspectos en los que más le cuesta a la industria evolucionar.



Con unas sencillas implementaciones, se le extiende la mano a una audiencia que existe y quiere jugar

Los intentos recientes de *Marvel's Spider-Man* o *Assassin's Creed Odyssey* por potenciar aun más esa accesibilidad son motivo de celebración, y nos hace esbozar una sonrisa la curiosa personalización que Eidos Montreal ha introducido en *Shadow of the Tomb Raider*. En él puedes establecer por separado el nivel de dificultad respecto a los puzles, la exploración y el combate, las tres áreas principales del juego. Dependiendo de tu configuración, cambian las marcas blancas que te indican por dónde debes escalar, los *QTE* dejan de serlo e incluso Lara da más o menos pistas acerca de cómo resolver un rompecabezas. Pero hay que dejar claro que esto solo supone bucear en una materia tan profunda como común. Si bien estos avances ya permiten que un grueso importante de gente pueda disfrutar de su *hobby* cuando antes no podía, toca seguir remando para abrir las puertas que todavía siguen cerradas.

El Xbox Adaptive Controller, que Microsoft ha anunciado y comercializado este año, establece una buena vía a seguir para una industria que por fin parece vislumbrar el problema. Se trata de una plataforma con dos discos táctiles, una cruceta grande, botones varios y multitud de puertos para conectar otros periféricos ya existentes, dirigidos a ayudar a personas con discapacidades motoras, sensoriales o cognitivas. De hecho, hasta el embalaje está adaptado para facilitar su abertura. También estamos asistiendo a un mayor número de proyectos que abordan mejor la representación de las personas con discapacidades en los propios videojuegos. Lo vimos en el reportaje *Mentes y Cuerpos* del cuarto número de EDGE, donde resulta notorio que todavía queda mucho camino por recorrer en este aspecto, con grandes producciones, como *Metal Gear Solid V* o *Call of Duty: Black Ops*, que con frecuencia representan la discapacidad como fantasía de poder, pero rara vez nos explican algo sobre ella.

Empezar por cambiar todos estos pequeños detalles que afectan negativamente a la accesibilidad es un buen primer paso de cara a construir un medio más diverso y abierto. Una vez allí, podemos preocuparnos del terrible efecto de las microtransacciones, de los géneros anclados en las mismas mecánicas de hace una década o de los guiones insulsos. Pero eso será, como digo, una vez estemos todos. Cuando todos podamos hablar con conocimiento de causa, por el simple hecho de permitir el acceso a videojuegos a personas a las que hoy se lo estamos negando, estoy convencido de que el debate sobre todas esas cuestiones que tanto preocupan a la prensa y a los jugadores será todavía más enriquecedor y necesario. ■

Arena of Valor, el MOBA que arrasa en móviles, nueva apuesta de Nintendo

Por Marina Amores

Con una base estimada, dado que no hay cifras oficiales, de 200 millones de usuarios registrados y 80 de media cada día activos, *Arena of Valor* es, para muchos, el juego más popular del momento. Con su glorioso debut en China, el MOBA de Tencent Games, propietaria de, entre otras, Riot Games, lleva ya un año en Europa y se ha consolidado como el juego para plataformas móviles del momento. En septiembre, y coincidiendo con el arranque de la segunda temporada competitiva en Occidente, la compañía china ha decidido dar un paso más con una versión para Nintendo Switch, lo que significa no solo el primer MOBA en la consola sino también, con permiso de *Fortnite y Rocket League*, la puerta de entrada a los *eSports* en la plataforma híbrida.







Bajo la estrategia de presentar un juego competitivo 5v5, de forma accesible, portátil y fácil de aprender, *Arena of Valor* llega a la consola de Nintendo con plena autoconciencia. «Se trata ante todo de la diversión, del componente social y de una experiencia más rápida», define **Ramon Hermann**, director de *eSports* en Tencent América. «Si piensas en los MOBA tradicionales de PC, una partida puede durar cincuenta o incluso sesenta minutos, y pasa mucho que al principio de la partida ya sabes que vas a ser el equipo perdedor, por lo que quedas atrapado en esa partida durante cuarenta minutos más, algo que suele ser muy frustrante», argumenta. «Las partidas de *Arena of Valor* duran entre diez y veinte minutos, por lo que hablamos de una experiencia más rápida y comprimida desde el primer minuto, la acción y lo importante pasan desde el principio», añade.

En Tencent saben que el MOBA es un género relativamente nuevo en consolas, por lo que además han añadido muchas funciones de apoyo para reducir el umbral de entrada para jugadores que no están tan familiarizados con el género. Por ejemplo, el juego ofrece la compra automática de *items*, la actualización automática de habilidades y la puntería automática en las habilidades de lanzamiento. Funciones automáticas que, una vez familiarizados con el juego, pueden descartarse para obtener un mejor rendimiento de nuestro héroe. Y, por último, pero no menos importante, como todos sabemos, el MOBA va de héroes. «Ya tenemos 39 en plantilla de lanzamiento y vienen más héroes, lo que significa que los jugadores siempre tendrán algo nuevo para experimentar», afirma **Edward Gan**, *Project Manager* de *Arena of Valor Nintendo Switch Edition*. «Creo que tanto la versión de móvil como la de Switch suponen un gran paso para que la gente entre en la escena competitiva y, potencialmente, para llevarlos a los *eSports* de forma profesional», añade el director de *eSports*.

Jugando con la ventaja del paso de una pequeña pantalla táctil a una mayor con mando cuyos botones se han aprovechado al máximo para dar un control más preciso al jugador, la experiencia y el nivel de habilidad requerido cambia notablemente de la versión móvil a la de Switch. «Cambiar el juego, diseñado originalmente para controlarse con dos pulgares, a controles de *joystick* significa que todos los supuestos básicos del hábito de control del usuario no son válidos ahora», razona el *project manager*. «Así que rediseñamos toda la lógica de control; por ejemplo, con la prioridad de diferentes habilidades y comandos y cómo apuntar y liberar esas habilidades», continúa. «Además, dado que todavía no hay otro MOBA con perspectiva elevada disponible en la plataforma de consola, tenemos que probar diferentes diseños de control y seguir optimizando el *feedback* del control del *joystick*», recalca Gan.

Un cambio en la jugabilidad que, de hecho, supone un cambio de meta respecto al móvil, una división a la hora de rea-

lizar cambios de equilibrio en el juego. «Unos héroes se *nerfearán* o *buffearán* en una versión u otra dependiendo de cómo se juegan en su respectiva plataforma», explica Hermann. Ante la diferencia de experiencias, el *crossplay* queda por tanto totalmente descartado para Tencent.

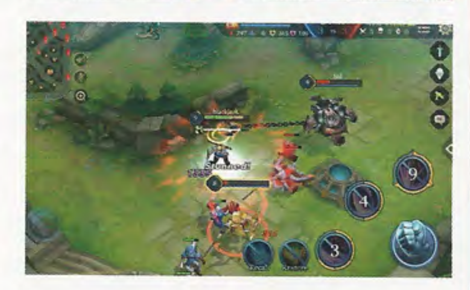
Desde el punto de vista gráfico, el juego ha sido «totalmente reconstruido desde cero», tal y como nos asegura Hermann. «La versión de Switch tiene una mayor resolución, los personajes se han hecho de nuevo -en algunos casos se han cuadruplicado el número de polígonos respecto a la versión móvil-, así que luce muy bien en una pantalla grande», explica Hermann.

Otra de las características interesantes que llega con Switch es el servidor global, lo que permite jugar contra cualquier persona del mundo. en cualquier momento. «Así ya no quedas restringido a una región específica y puedes jugar con tus amigos sin importar dónde estés», aclara.

Sin duda, uno de los méritos de *Arena of Valor* es haber consolidado el MOBA en la plataforma móvil. Para Hermann, las claves para el éxito de un esport en móvil son casi las mismas que para PC o consolas de sobremesa. «Hablamos en primer lugar de equilibrio, lo que significa una gran concentración de base en las habilidades, pero también tiene que ser divertido de observar, cosas a las que les hemos prestado siempre especial atención», explica. «Una de las cosas en las que nos hemos centrado ha sido en encontrar a los *cásters* que ayudaran a seguir el juego, especialmente a los nuevos», continúa. «Las partidas son mucho más interesantes si puedes seguirlas gracias a buenos *cásters*; son los que llevan gran parte de la emoción y de la energía al juego», atestigua, afirmando cómo estas figuras se tornan fundamentales a la hora de que un esport tenga éxito.

«Lo que es interesante para nosotros de trabajar en un juego con esta gran cantidad de jugadores, especialmente en Asia, es ver y entender qué los lleva a ese comportamiento, porque definitivamente hemos tenido un crecimiento mucho mayor en los países asiáticos en comparación con el resto», comenta el director. «Probablemente uno de los motivos sea la plataforma predominante según el territorio: en Occidente, la mayor parte de los usuarios tiene un PC y/o una consola en casa y es la plataforma que asocian a un MOBA; mientras que los usuarios de China y en otros países asiáticos no siempre tienen un ordenador, por lo que el *smartphone* es su primera plataforma de juego, así que es una progresión muy natural para ellos tratarlo como su plataforma de *eSports* también», explica. «No fue hasta hace unos pocos años cuando los teléfonos lograron suficiente potencia como para permitirnos crear una experiencia al nivel de un juego de ordenador», continúa. «Así que la transición ha sido algo más lenta en Occidente; nos parece curioso ver cuánto nos ha costado llegar a una masa crítica aquí». ■





Assassin's Creed Odyssey, en busca de una nueva narrativa

Por Marina Amores

¿Cómo sería el *Assassin's Creed* de este año si no solo tomara el nombre de *La Odisea* de Homero, sino que la siguiera como modelo? Para empezar, probablemente descartaría los típicos ritmos de adquisiciones y conquistas del género de mundo abierto. Después de todo, *La Odisea* es la historia del regreso por mar de un refugiado tras una ruinosa guerra. En vez de dejarte trepar cada montaña que veas, un juego basado en esta historia podría hacer virtud de la impotencia, pidiéndote que soportes la voluntad de dioses vengativos, supliques cobijo a recelosos gobernantes y uses la astucia antes que la fuerza para vencer a monstruosas criaturas. Cambiaría la saturación de pistas orientativas del mundo abierto por una reflexión sobre la alienación y el olvido: cuando Ulises por fin llega a su isla natal ya no la reconoce, y en su desespero no puede sino errar por la costa.



Con su atestada pantalla de mapa, abundancia de categorías de equipo, supermovimientos desbloqueables y sus muchos combates contra gorgonas y quimeras, *Assassin's Creed: Odyssey* no es ese juego ni pretende serlo. Pero, como explica su directora narrativa, **Mel MacCoubrey**, los desarrolladores han leído a Homero y otros autores clásicos griegos para dar forma al mundo de *Odyssey*, el 20º *Assassin's Creed*, que continúa la incursión de su antecesor en el género rolero. «Hemos investigado mucho *Edipo Rey*, *La Odisea*, locuras como *Lisístrata*... Todos esos fantásticos textos griegos», recuerda.

Igual que Ulises, comienzas la historia lejos de tu familia. Tu personaje es arrojado de un acantilado por su padre, el rey espartano Leónidas, para evitar una profecía sobre la caída de Esparta. 17 años después, te has convertido en un capitán mercenario con tu propio trirreme personalizable, ejerciendo tu profesión por el archipiélago griego mientras investigas una nueva conspiración mundial con tantas cabezas como una hidra. El juego transcurre en pleno conflicto, la Guerra del Peloponeso entre Atenas y Esparta: el frente es parte de ese mundo, y puedes modificarlo durante tus viajes haciendo favores para las ciudades-estado y convenciéndolas de que escojan un bando. «Recibes muchos comentarios sociales de los atenienses y espartanos, porque tienen unas ideologías muy distintas», explica MacCoubrey, trazando un paralelismo con la diversidad de culturas norteafricanas distinguibles en la arquitectura, el vestuario y la infraestructura de *Assassin's Creed Origins*.

Tras *Origins*, ambientado en el Antiguo Egipto, y ahora la Antigua Grecia de *Odyssey*, parece que la Historia Antigua podría ser una tendencia que veamos en los siguientes títulos de Ubisoft. Una elección que, según la directora narrativa, se tomó por varios motivos. «Para nosotros, la Antigua Grecia era una ambientación perfecta», afirma. Con *Origins*, Ubisoft dio el gran paso de llevar la saga hacia el RPG, poniendo el foco en la progresión del jugador. «La Antigua Grecia es perfecta porque es un mundo de contrastes: la Edad de Oro de Atenas transcurre a la vez que conflictos como la Guerra del Peloponeso; toda la historia documentada y la ciencia en contraposición con la mitología griega y las antiguas creencias...», ejemplifica. «Hay tantos contrastes que enseguida tuvo todo el sentido del mundo escoger la Antigua Grecia por la gran cantidad de elecciones que se podrían dar en esta ambientación», recalca. Con un paisaje mediterráneo que MacCoubrey define como «perfecto» y una historia pasada que les encajaba como anillo al dedo, la elección fue muy fácil para Ubisoft. «Lo que casi sorprende más es que no la hubiéramos elegido antes», atestigua.

Ese último contraste es esencialmente la diferencia entre las misiones principales y secundarias del juego. La campaña principal tiende al realismo histórico, con varias figuras de la mitología griega (mezcladas aquí con la propia mitología central de *Assassin's Creed* de una «Primera Civilización» prehumana avanzada) en las misiones optativas y el final del juego. «El Viaje del Héroe es bastante serio, pero una vez empezamos a ocuparnos de misiones o personajes ajenos a él, en las islas, lugares que el Viaje del Héroe no toca, la cosa se vuelve divertida». El entorno isleño, advierte MacCoubrey, también ha permitido cambios más pronunciados de atmósferas y biomas que en juegos anteriores, algunas diseñadas más obviamente alrededor de ciertas historias. «Nos fijamos en por qué

Desarrollador Ubisoft (Quebec)
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Canadá
Lanzamiento 5 de octubre



eran famosos aquellos lugares: qué temas encajaban, para hacerlos destacar y que cuando los explores pienses: 'Oh, ¿dónde me estoy metiendo?'».

Una de esas localizaciones es Lesbos, hogar en el juego de Medusa, la Gorgona con cabellera de serpientes cuya mirada vuelve la carne en piedra. Ronda un templo dentro de un bosque petrificado que recuerda al final de *Dark Souls III*, y sirve (una vez logras encontrar la llave) como un duro jefe avanzado el juego, que va invocando golems para hostigarte mientras te escondes de su mirada. La misión es bastante sombría, un romance desesperado que termina en desastre; MacCoubrey dice que hay otras historias secundarias más alegres. «Hay muchos juegos triple A que se toman muy en serio, y que mantienen ese tono siniestro todo el rato».

La fuerte carga narrativa depositada en los diálogos, las elecciones que podamos tomar a partir de estos y la opción de tener relaciones con PNJs son sin duda las novedades más interesantes de una saga que se ha acostumbrado a seguir historias muy lineales. Con un total de más de treinta horas de cinemáticas interactivas, resulta más que evidente el trabajo narrativo extra de esta entrega. «Lo que decidimos hacer con *Odyssey* fue llevar la posibilidad de elección a la narrativa, para lo que hemos creado este sistema interactivo de diálogo», explica. Y argumenta: «Este sistema nos permite así usar las cinemáticas para mejorar la historia, llevar la narración un paso más allá y desarrollar los personajes de una manera que hasta ahora no habíamos podido».

La elección de personaje –hombre o mujer por primera vez en *Assassin's Creed*– está estrechamente relacionada con este gran trabajo detrás de toda la narrativa. «Cuando hablas de un juego que permite elecciones, sería un error no permitir al usuario que decida con qué personaje quiere jugar», argumenta. Tras más de diez años de saga y con una gran base de fans precisamente diversa, Ubisoft reconoce que era un paso lógico. «Era muy importante tenerlos a los dos: Alexios, el personaje masculino, y Kassandra, el femenino», explica. Pese a que Alexios y Kassandra son en esencia el mismo personaje, «tus elecciones como jugador definirán la experiencia», asegura MacCoubrey. «Tendrás elecciones que afectarán a personajes, otras que cambiarán la historia y el mundo», explica, acotando que «además, las elecciones también tienen impacto en tu manera de jugar, como por ejemplo el combate».

La también nueva opción de flirteo con PNJs acaba de dar forma a toda esta fuerte carga narrativa de *Odyssey* con respecto a sus entregas anteriores. «Lo de los romances fue un tema espantoso para mí, porque en un principio no sabíamos cómo integrarlo ya que, como sabéis, hasta la fecha las relaciones románticas no habían formado parte de la historia principal en los



La ambientación en la Grecia clásica está muy bien lograda, producto de una larga investigación basada en las fuentes del saber heleno, y ejemplificada en los grandes relatos homéricos.







Assassin's Creed», explica. «Precisamente por este nuevo sistema de elecciones, decidimos introducir los romances como una opción, y la verdad es que es algo bastante experimental para nosotros», reconoce.

Sus desarrolladores tenían claro que, aunque nuevos en esta mecánica, no querían caer en un sistema demasiado obvio o no realista, como basarlo en dar regalos para conquistar a alguien. «Así que lo metimos dentro del sistema de rol, donde, dependiendo de con quién hables, reaccionará de manera distinta, como pasa en la vida real», explica. «De esta manera, hay diferentes opciones de rol que puedes usar, con las opciones de romance con los personajes, que te permiten progresar en la relación, así como hacer misiones con ellos -o no-, y esto también se aplica a las relaciones platónicas y a la amistad; está todo basado en la misma idea», aclara. E igual también que en la vida real, Ubisoft ha incluido la posibilidad de tener relaciones homosexuales dentro del juego, algo que nunca está de más celebrar.

Por supuesto, no sería una 'odisea' sin el combate naval, una característica que vuelve a la saga para que, en esta ocasión, apreciemos además el paisaje mediterráneo desde el mar. «Hemos incluido batallas específicas para los navíos, la opción de personalizarlos, y además puedes reclutar a casi cualquier PNJ para tu tripulación», explica MacCoubrey. «Tenemos también una habilidad bautizada como 'llamada a las armas' para que gente del barco te ayude en tierra, por ejemplo, y creo que va a ser muy emocionante», añade.

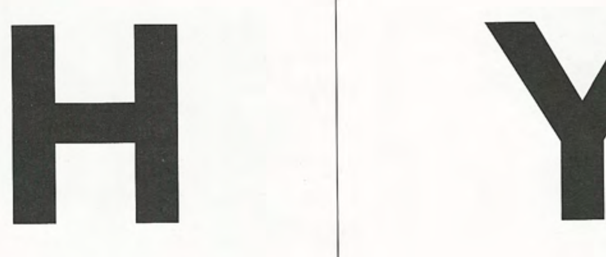
Puede que *Assassin's Creed Odyssey* tenga menos en común con su homónima que con la otra gran obra de Homero, *La Ilíada*, donde los dioses y sus peones batallan a las puertas de Troya. Habrá batallas con hasta 300 participantes de IA, y aunque Alexios y Kassandra comiencen el juego lejos de su hogar, parecen por ahora bastante poco preocupados por ello, felices de vagar sin fin mientras haya piezas de equipo que obtener, puntos de habilidad que gastar y malvados que capturar. Esta es, por supuesto, una mentalidad muy familiar en los juegos de mundo abierto, y si bien el nuevo entorno es un festín de paisajes y oportunidades, resulta una continuación demasiado directa de los experimentos de *Origins* con las estructuras del RPG para resultar emocionante. Pero hay destellos de algo más profundo en el relato de MacCoubrey del cruce entre la majestuosidad de la épica y la intensidad de la tragedia. «Aquí y allá, hay grandes momentos de emoción, de euforia y de depresión». ■





La directora narrativa, Mel MacCoubrey.

#7



HYPE

EN NUESTRO PUNTO DE MIRA

Un año después

El otoño puede parecer triste por el cambio radical de colores en el paisaje. Sin embargo, es en esta época donde comienza a florecer la industria del videojuego, teniendo cada vez más cerca el aluvión de grandes lanzamientos que buscarán un hueco en las casas durante las navidades. Buen ejemplo es el reciente *SoulCalibur VI*, la nueva entrega de la legendaria franquicia de lucha que regresa un lustro después con la misma esencia pero adaptada a unos tiempos donde el género parece volver a estar de enhorabuena. *Hitman 2*, por su parte, busca seguir calando en los jugadores con unas mecánicas de sigilo e infiltración prácticamente únicas hoy día, cuya resolución de misiones es aparentemente tan variada que sigue provocando que la misma fórmula resulte tan fresca. Pronto también nos llegará *GRIS*, uno de los títulos españoles más esperados. De la mano de Devolver Digital, Nomada Studio nos ofrece una estética preciosista y una propuesta narrativa que todavía debemos descubrir. Pero el mejor estandarte de lo que está por llegar no es otro que *Red Dead Redemption 2*, el nuevo gigante de Rockstar que apunta potenciar hasta el límite el sandbox actual.

MÁS ESPERADOS

Super Mario Party
Switch
A pesar de que sus características, a menudo usamos la consola en solitario. Con *Super Mario Party* parece ser que por fin se harán realidad esos anuncios que convertían la Switch en el centro atención de una fiesta en la azotea. Siempre que tengas varias consolas, claro...

Starlink: Battle For Atlas
PS4, Switch, Xbox One
La ópera espacial con juguetes interactivos de Ubisoft ya nos había ganado antes de que apareciera Fox McCloud. La noticia de que todo el modo campaña puede jugarse con el héroe de Star Fox hizo que Starlink subiera muchos puestos en nuestra lista de deseos.

Luigi's Mansion 3
Switch
Fue una de las grandes sorpresas del último Nintendo Direct. Lo que parecía ser un vídeo de presentación de *Luigi's Mansion* para 3DS acabó siendo el anuncio de la tercera entrega de la saga para Switch. ¿Qué habrá sido del Profesor Fesor durante todo este tiempo?

Pero como en EDGE prácticamente hemos cubierto gran parte de esos títulos importantes que llegarán próximamente, en esta ocasión también nos gusta mirar al futuro. ¿El objetivo? Demostrar que el mercado se abre paso en otros trimestres y cada vez con más ímpetu. Uno de los pilares de 2019 apunta a ser *Devil May Cry 5*, el *hack and slash* de Capcom que regresa con fuerza de la mano (no es un chiste intencionado) del «Devil Breaker», un artilugio para el brazo de Nero que nos insta a pensar en una variedad jugable y, por qué no, estilística, muy potente. El caso de *Twin Mirror*, lo nuevo de Dontnod, nos siembra más dudas. Es difícil pensar que estará a la altura de *Life is Strange*, pero se agradece el cambio de aires.

Otro de los grandes del próximo año es *Anthem*, lo nuevo de BioWare, que en unos avances arquea nuestra ceja y en otros desliza ideas la mar de interesantes. ¿Lo conseguirá? Un año después del regreso de EDGE a España, las ganas por descubrir qué tiene que contarnos cada nuevo proyecto sobre el que ponemos nuestra lupa continúan intactas.

HYPE

SOULCALIBUR VI

Envejecer rejuveneciendo

Por Sergio Bustos

Desarrollador Project Soul
Editor Bandai Namco
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Japón
Lanzamiento 19 de octubre de 2018

Volver a los orígenes es positivo siempre y cuando te veas atascado en una espiral que no te deje encontrarte a ti mismo. O a lo que te incumbe. Es algo que le ocurre a Bandai Namco con este nuevo *SoulCalibur VI*, que pretende volver a enamorar a aquellos que defendieron a capa y espada -y algunos continúan a día de hoy- la primera entrega en Dreamcast como el mayor exponente de los juegos de lucha del momento. Esta le debe gran parte de su éxito a *Soul Edge*, la verdadera primera piedra de una exitosa base. La cosa se superó con *SoulCalibur II*, que mantenía el buen balance de su predecesor, mejorando el rendimiento, el apartado sonoro y la modalidad de un jugador. Son esos tres pilares donde intenta ubicarse el ojo clínico de Project Soul, que rebusca en el origen la esencia de una de las franquicias más esperadas de los últimos años.

Y no hablamos solo de esperar una nueva entrega numerada, la cual se está cocinando tras seis años desde la anterior. Hablamos de llegar por fin a ver un título que le haga justicia al nombre que le acompaña. Desde *III* hasta *V* se ha acrecentado el cisma entre juego y jugadores, con decisiones discutibles y alteraciones que, más allá de refrescar la fórmula, la han estropeado. ¿Puede *SoulCalibur VI* lograr el objetivo de remediar el problema? Tras nuestra prueba, creemos que sin duda ayudará a suavizar la ojeriza. Porque, si bien hay novedades notorias, la esencia está ahí, y parece que estamos ante un producto totalmente dispuesto a tachar de la lista las cosas que se le piden.

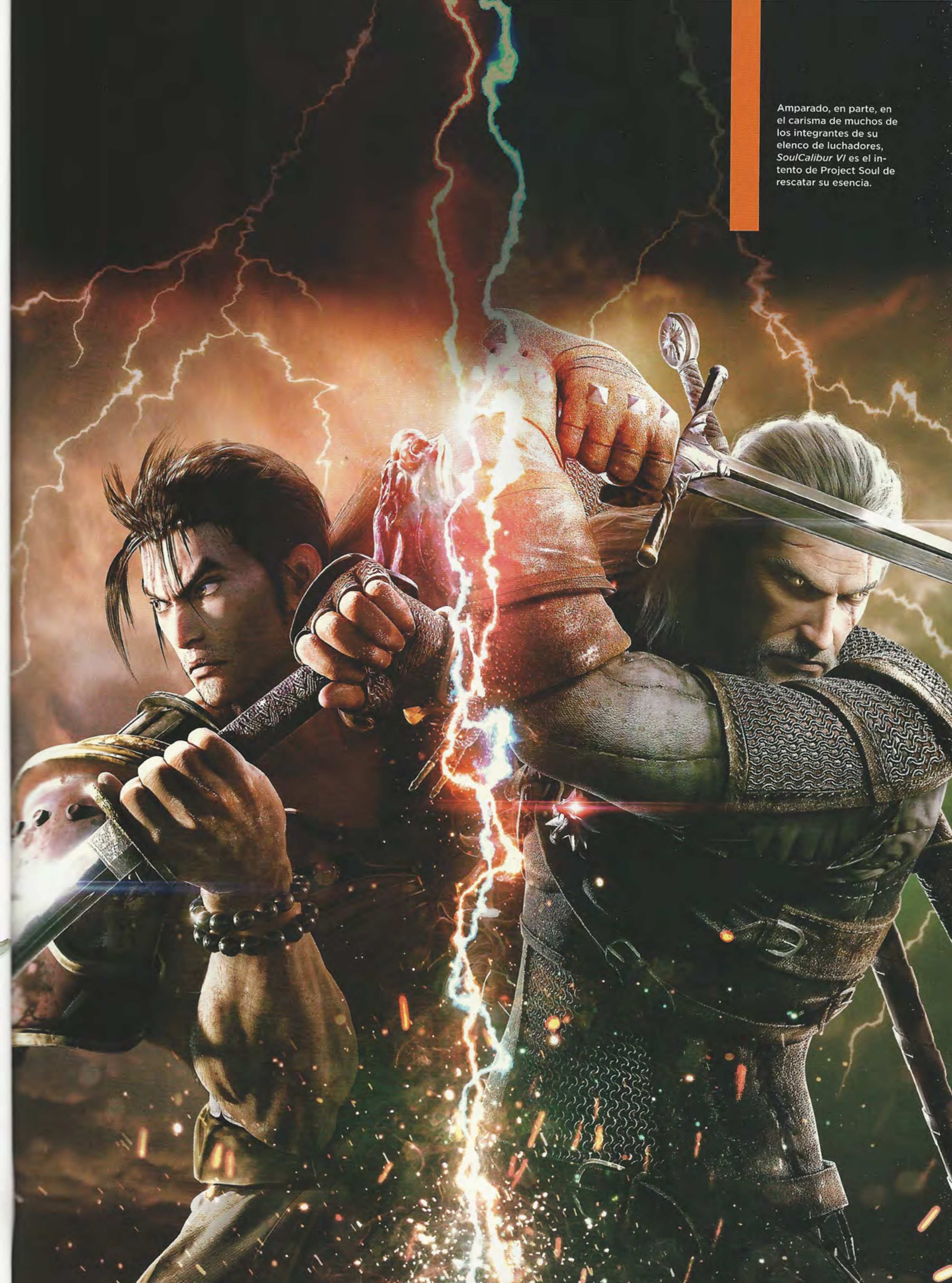


De entrada, se mantiene el estilo de lucha clásico. Se plantean enfrentamientos en escenarios 3D con personajes equipados con armas blancas, y los cuatro botones de acción principales nos permitirán asestar golpes horizontales y verticales, a la vez que protegernos e impactar con patadas. Hasta ahí, todo bien. Sin embargo, es sobre esa base sobre la que se innova, siendo notorio el paso adelante en la movilidad. Como siempre, podremos ganar combates por KO o expulsando a nuestro rival de la zona del ring, pero todo ese libre albedrío por el escenario es delator de una nueva filosofía: adaptar a la actualidad una fórmula imperecedera a través de proporcionarle al jugador un control más refinado y un mayor dinamismo.

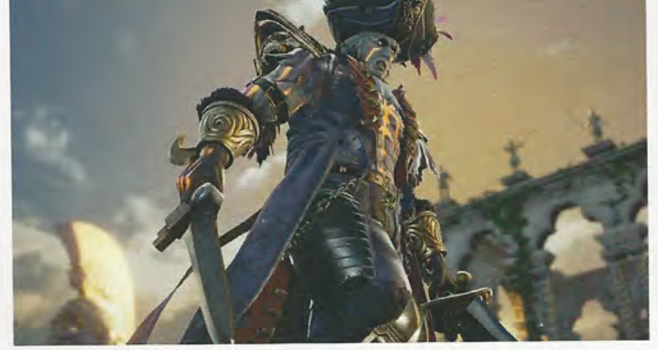
Un buen ejemplo es ver que si llenamos la barra de crítico podremos ejecutar ataques Critical Edge, como toda la vida, y también tendremos a nuestra mano las guardias activas. Sin embargo, los Reversal Edge llegan para quedarse. Se trata de una mecánica que, pulsando un solo botón, nos planta ante una secuencia a cámara lenta donde cada jugador debe elegir un ataque para anticiparse al otro y ganar esa pequeña batalla. Aquí entra en juego si queremos asegurar con un golpe rápido o arriesgar con algo más contundente rezando por esa permisibilidad del contrario. Es un piedra, papel o tijera a la vieja usanza que permitirá a jugadores menos hábiles tener una buena opción para darle la vuelta a la tortilla, aunque se prevé que entre los experimentados no sea un sistema muy exitoso, resultando su utilización «poco honorable» al menos a nivel competitivo.

En relación a todo lo que reviste al conjunto, sin duda parece que estamos ante algo sólido. No nos encontramos ante unos diseños de relumbrón, pero se agradece sobremanera la suavidad con la que se mueve el título -al menos, en la PS4 Pro en la que jugamos-, lo claro que queda en pan-





Amparado, en parte, en el carisma de muchos de los integrantes de su elenco de luchadores, *SoulCalibur VI* es el intento de Project Soul de rescatar su esencia.









La sexta entrega de la saga reúne cinemáticas espectaculares y combates trepidantes, en un intento por reverdecer aquellos laureles que se granjeó en sus inicios como franquicia.

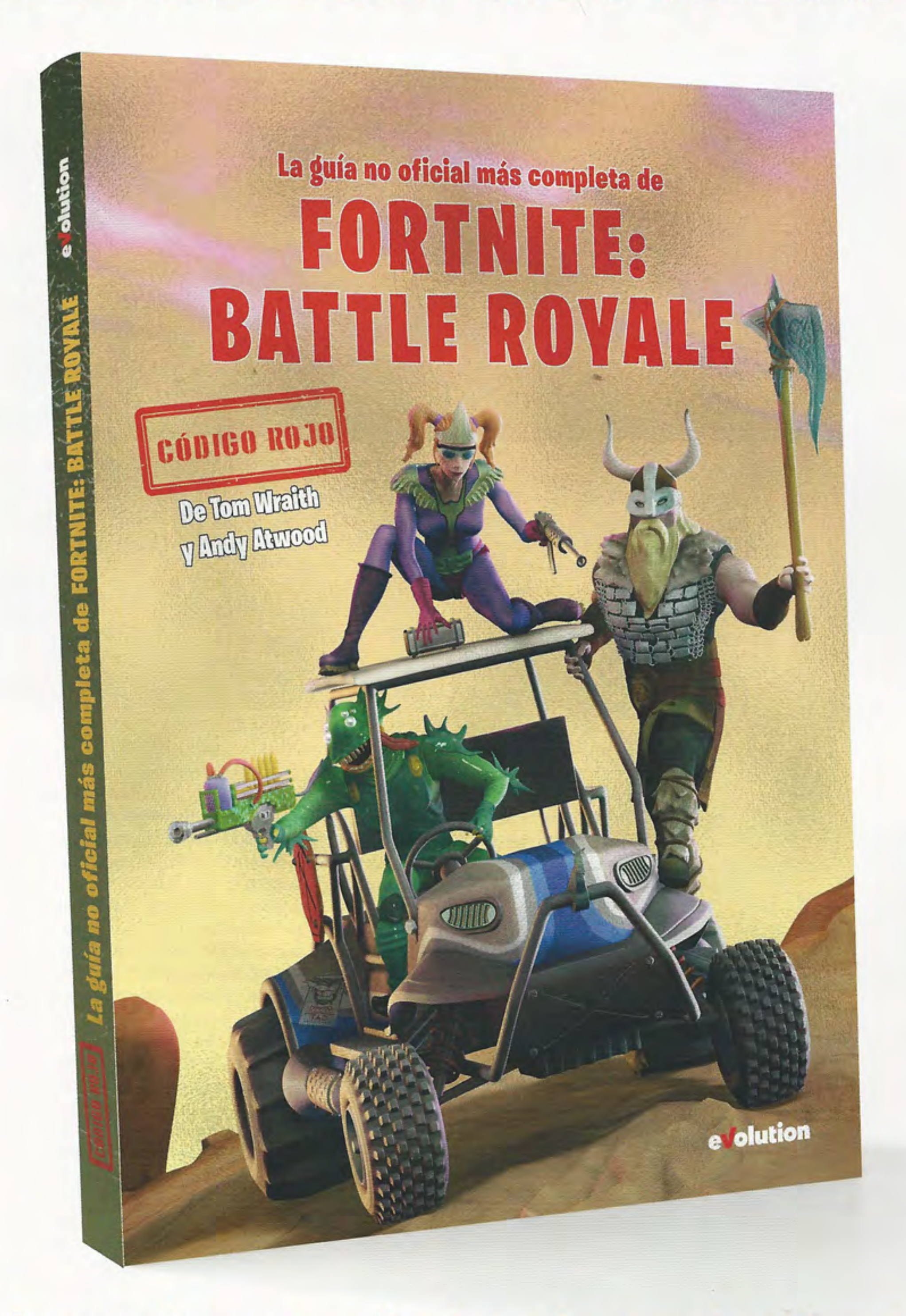
talla el realizar con éxito un contraataque o la espectacularidad que aportan las secuencias a lo *Injustice 2* o cada final de combate, que nos regala una generosa repetición para disfrutar del proceso a cámara lenta, bebiendo aquí también de *Tekken 7*. Es una pena comprobar que ahí siguen las malas costumbres niponas, que nos regalan planos vergonzantes de personajes femeninos cuyos atuendos dudamos que potencien sus habilidades de combate. Además, las -por otra parte irreales- físicas son una broma de mal gusto, y nos encontramos movimientos que están ridículamente sexualizados. Nos preguntamos si algunos golpes de Sophitia realmente hacen daño. A nosotros desde luego que sí, haciéndonos sentir incómodos cada vez que escogemos un personaje femenino para probarlo.

La cosa cambia cuando el juego se toma en serio a sí mismo, y manejar a Geralt de Rivia, una de las incorporaciones más destacadas, sobre su escenario de Kaer Morhen y bajo la excelsa banda sonora de *The Witcher 3* nos levanta el ánimo. Su representación es fiel al personaje, con el uso de magias conocidas y un manejo de la espada impoluto. Nos sirve como demostración de lo bien que está llevada la variedad en *SoulCalibur VI*, haciéndonos sentir partícipes de estilos de lucha muy diferentes, con un peso y manejo específico de cada arma y personaje. El propio Geralt tendrá su camino personal en el modo historia, otro de esos alicientes para regresar a la saga. Nos prometen haber trabajado en una propuesta que va un poco más allá de lo visto habitualmente en el género, donde a veces se resuelve sin ánimo teniendo como resultado un absoluto erial que resta más que sumar. Veremos si realmente cumple. De momento, el trabajo en los escenarios nos hace ser optimistas, pues lejos de revolucionarios sí aportan ese plus de espectacularidad necesario cuando la cosa va de darnos de palos.

Alimenta ese optimismo que por fin puedan disfrutar del juego los usuarios de PC. No sabemos si este es uno de los detonantes para elaborar un título que se siente tan accesible como profundo, dejando satisfechos a los nuevos jugadores una vez aprendan lo básico y sabiendo premiar a la vez a los que quieran sacar punta a base de horas de práctica. Pero lo que sí sabemos es que es sin duda otra de esas características que merecen ser tomadas en cuenta cuando nos ponemos cara a cara con esta versión de Dreamcast de 2018 que solo existe en nuestra imaginación. Uno más de esos intentos de Project Soul por volver a llevar a la cima a una franquicia que ya pisó firme en ella en el pasado. ■



¡CON TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO DE MODA!



¡A la venta a mediados de noviembre!

evolution

RED DEAD REDEMPTION 2

Desarrollador Rockstar Games
Editor Take-Two
Formato PS4, Xbox One
Lanzamiento 26 de octubre

Terreno conocido, horizontes por explorar

Por Sergio Bustos



Este 2018 ha servido para que *Grand Theft Auto V* se haya convertido en el producto cultural más exitoso de la historia. Son datos extraídos de *Marketwatch*, medio especializado en bolsa e inversiones, pero no hay que ser ducho en finanzas para conocer de primera mano unas cifras escandalosas. **Strauss Zelnick**, CEO de Take-Two, ya señaló este verano que el título se acercaba a los 100 millones de unidades vendidas, repartiendo las mismas entre PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One y PC. En todas las plataformas las cifras son una barbaridad. Hablamos de un videojuego estrenado en 2013 que sigue liderando en ventas en ciertos meses cinco años después, con *GTA Online* recibiendo constantes actualizaciones y generando más y más dinero a través de microtransacciones. Por todo ello, no es de extrañar que Rockstar haya tardado más de la cuenta en lanzar una nueva gran entrega. Un motivo que no ha gustado a los fans, pero tras poder ver *Red Dead Redemption 2*, estamos convencidos de que se les pasará el enfado pronto.

La compañía regresa a un terreno que conoce a la perfección, pero con la presión de no decepcionar tras una primera parte considerada por muchos como la mejor obra que han desarrollado. Estar a la altura parecería una quimera si no hablásemos de estudios capaces de publicar *best sellers* año sí y año también. Este *Red Dead* es, sin embargo, una precuela, y nos retrotrae al corazón de la América de 1899 para contarnos la historia de Arthur Morgan, la mano derecha de Dutch Van der Linde, líder de la banda que lleva el mismo nombre. Más allá de la aventura principal, esta epopeya western apunta a, sin embargo, contar con un mundo abierto dinámico que te envuelve y se siente vivo. En *THR*, **Josh Bass**, director artístico de Rockstar San Diego, dice que regresar a un protagonista -tras experimentar, exitosamente, con tres en GTA V- es «más apropiado de cara a acompañar a una narrativa en el Lejano Oeste». Estamos de acuerdo: cabalgar solo por el extenso paraje de *Red Dead Redemption 2* ayuda a la introspección y te integra en la naturaleza de aquella época de inmediato. Si lo haces acompañado, los cuidados diálogos -aderezados por los siempre bien logrados acentos- nos sumergen más en su universo. Nos prometen que se podrán forjar lazos con los otros miembros de la banda, y estando por allí John Marston o Bill Williamson no podemos evitar pensar en las grandes posibilidades que podría ofrecer un sistema de relaciones bien trabajado.



Lo visto en los campamentos refuerza estas conjeturas. Tendremos que colaborar en ellos para mantenerlos como centro neurálgico de la banda. Se explorará el sentimiento de pertenencia de Arthur, y las relaciones no solo cubrirán a nuestros compañeros con diferentes actividades donde cooperar, sino que tendremos que establecer un buen vínculo hasta con nuestro caballo. Si le cepillamos, alimentamos y calmamos cuando esté asustado, el equino



La gallina de los huevos de oro
El modo multijugador de *Red Dead Redemption 2* llega como beta abierta en noviembre, pudiéndolo disfrutar solo los poseedores de una copia del juego. *Red Dead Online* compartirá mapa y mecánicas con la modalidad de un jugador, y mezclará, según Rockstar, «narrativa con misiones competitivas y cooperativas de nuevas y divertidas formas». Lo ven, sin embargo, como productos independientes el uno del otro, y aseguran que «el cambio de ritmo y tono respecto a *GTA V* eleva la intimidad de la experiencia».





responderá mejor al jinete, lo que se traducirá en poder salir airosos en ocasiones de situaciones complicadas gracias a las habilidades y confianza del mismo. Sin duda, una de las decisiones más acertadas a nuestro parecer.

Los añadidos secundarios apuntan a tener ese factor emergente que tanto nos gusta en un buen *sandbox*. Los encargos habituales, como la caza o la pesca, se justifican cuando entendemos a Arthur como un hermano mayor que se preocupa por el bienestar de su grupo. Aun así, Rob Nelson, de Rockstar North, insiste en que trabajan por que todo parezca natural, sin transiciones, con el objetivo de «reforzar el sentido de la inmersión entre cada una de las misiones». Asegura que una conversación opcional puede terminar en un atraco a un banco, abriendo nuevas misiones e incluso desvelándonos detalles importantes para el devenir de la trama. Nos dicen que las acciones de Morgan tendrán repercusiones. Quién sabe si se tomará la justicia por su mano aquél al que robamos pero perdonamos la vida, decisión dura contando con un *gunplay* tan optimizado. Pero no solo incidimos sobre personajes, también sobre el entorno. Los cadáveres de animales atraerán a carroñeros, la red de ferrocarril no cesa de crecer e incluso nuestros cascos dejan huellas que formarán charcos cuando llueva. No nos sorprende, por ello, estar ante el ecosistema más orgánico que hemos visto en videojuegos, sin tener en cuenta un mapeado todavía más extenso y denso que el de la entrega de 2010. Valentine es una ciudad hostil y ruidosa; Annesburg es una mina de carbón; Mount Hagen es uno de los picos más conocidos de las montañas nevadas de Grizzlies; y Saint Denis es uno de los principales accesos comerciales a Norteamérica, entre muchas otras localizaciones.

Sí, es cierto que Rockstar pretende explotar de nuevo la faceta multijugador, y todavía no sabemos si se apuntarán a la moda del *battle royale*... Pero ante tal demostración jugable no podemos pensar en otra cosa que no sea en cabalgar solitarios, con Arthur Morgan, bajo la puesta de sol y la sombra de colinas esculpidas por el tiempo que nos guían hacia dilatadas praderas, solo interrumpidas por ráfagas de viento y el curso de los riachuelos. Una vez allí, todo importará un poco menos. ■





A pesar de lo que puedan sugerir las cabinas telefónicas, los autobuses de dos pisos, o sus demoníacos habitantes, *Devil May Cry 5* está ambientado en la ficcional Red Grave City, y no en la Londres contemporánea.

DEVIL MAY CRY 5

El héroe más cañero de Capcom vuelve en plena forma y armado hasta los dientes

Desarrollador Capcom / **Editor** Capcom / **Formato** PC, PS4, Xbox One / **Origen** Japón / **Lanzamiento** 8 de marzo

Y pensábamos que Nero iba a ser el héroe de *Devil May Cry 5*... Ilusos. Quien rompe la pana es el Devil Breaker, su nuevo brazo robótico intercambiable y personalizable.

Efectivamente, 'romper la pana' es la expresión adecuada: pulsando un botón, el Devil Breaker sale volando para propinar una explosión de daño a todos los demonios que hayan sido lo bastante idiotas como para plantarse en su camino. Una mecánica que introduce cambios drásticos sobre los combates de *Devil May Cry*, y que acaba dejando la impresión más perdurable de toda la demo. Y sin necesidad de soltar chascarrillos.

Vale, quizás estemos siendo algo injustos. Después de todo, en esta nueva entrega, Nero es un tipo irresistible, capaz de evitar una ambulancia usada como arma arrojadiza y luego llamar al culpable algo así como «cuesco pelanudillos». Hablamos de Incandescent Colossus Goliath, cuyo nombre no creemos que se refiera tanto a la boca flamígera que tiene en la barriga como a cuánto se dispara su presión arterial mientras Nero sigue picándole. Es un golpe de aire fresco que se recupere la actitud desenfadada de *DmC: Devil May Cry* en muchos sentidos: en la forma en la que la música pasa de casi el silencio a un estruendoso coro rockero dependiendo de nuestro rango de Estilo, en los planos en cámara lenta cuando limpiamos una zona de indeseables, o en esa particular animación aérea en la que Nero parece usar su espada como monopatín.

Y la verdad es que el chico tiene movimientos con los que respaldar sus insultos. Por ejemplo, el Wire Snatch es una delicia que te deja deslizarte hacia la cabeza de Goliath y ejecutar combos aéreos mientras corres de forma intermitente para evitar que te agarre (todavía es más útil en demonios más débiles, pues te permite agarrarlos en el aire o desde el suelo para continuar con las combinaciones). Vuelven los movimientos Exceed de Red Queen, si ▶











bien acelerados para ofrecer espadazos EX más devastadores. Usarlos en medio de la batalla, eso sí, es arriesgado, así que es recomendable cierta dosis de reflexión. Por otro lado, el revólver Rosa Azul todavía puede recargarse para disparar varios proyectiles al mismo tiempo... Y deberías, porque los tiros sencillos rebotan en los tipos como Goliath como si fueran M&Ms.

Así que realmente es el Devil Breaker lo que te ofrece la combinación definitiva de aspecto molón y destrucción asegurada. O deberíamos decir los Devil Breaker. Y es que, en ese universo tan parecido a Londres donde se ambienta *Devil May Cry 5*, hay muchos Devil Breaker diferentes que puedes recoger y encajar en el muñón cibernético de Nero. Son fáciles de encontrar porque, a grandes rasgos, funcionan como la munición. Si utilizas un brazo Overture, al apretar un botón, envías una sacudida eléctrica capaz de destruir a los demonios más débiles con un ataque. En situaciones más complicadas, su ataque Break Age funciona como una bomba: si lo introduces dentro de un enemigo o en el suelo, y luego disparas encima, provocas una explosión.



«La mecánica más novedosa introduce cambios dramáticos sobre los combates de Devil May Cry»

Después de eso no puedes recuperar el Overture, claro, de ahí que puedas equipar hasta cuatro brazos al mismo tiempo, e intercambiarlos libremente. El siguiente Devil Breaker que hemos probado, Gerbera, se centra en la agilidad. Su habilidad básica envía una onda de choque que puedes dirigir al frente para destruir proyectiles enemigos, lo que te permite acercarte a tus rivales. También es útil para esquivar si la enfocas a los lados. Eso sí, como recibas un golpe mientras utilizas ataques de Devil Breaker, puedes pagarlo muy caro: el brazo que tengas equipado quedará hecho trizas antes de que puedas usarlo otra vez.

Nuestra aproximación al juego enseguida se redujo a probar las habilidades básicas de cada brazo antes de dejarlas

Enredos de familia

La historia de *Devil May Cry 5* continúa allá donde terminó la cuarta entrega. Nero es uno de los tres personajes con los que puedes jugar (Dante es el segundo, y el tercero alguien llamado V). El chico ha creado su propia agencia de cazademonios dentro de su furgoneta, en la que trabaja con la ingeniera Nico, el cerebro detrás de la tecnología del Devil Breaker. Pero, además, busca vengarse de la figura encapuchada que le arrancó su Devil Bringer y le hizo necesitar un nuevo brazo. Por el aspecto, seguramente se trata de Vergil (que, por cierto, se ha confirmado que es el padre de Nero). Lo que plantea un par de posibilidades: que Vergil puede ser el tercer personaje jugable, y que la historia de *Devil May Cry 5* puede ser algo más coherente de lo habitual.







de lado para centrarnos en la destructividad de los Break Age (Gerbera ofrece dos opciones: un poderoso Hadoken o una lluvia de láseres que se activa en el aire). Aun así, es importante tener siempre un Devil Breaker guardado en la recámara. Durante el segmento en interiores de la lucha con Goliath, cuando abre las enormes mandíbulas de su estómago y empieza a absorberte, te puedes salvar utilizando la habilidad Break Away, lanzando tu brazo y detonándolo en el interior del monstruo.

Es un momento electrizante, aunque la segunda parte de la pelea resulte algo complicada, con la cámara girando continuamente hacia Goliath cuando intentamos peinar la zona en busca de energía y brazos de sobra. No obstante, a grandes rasgos *Devil May Cry 5* demuestra que puede refinar todo lo que caracterizaba a la franquicia con un brazo atado a la espalda. O incrustado en el suelo. O dentro de un demonio. ■

ARRIBA La Red Queen de Nero puede ser molona, pero no es nada comparada con la nueva motosierra de Dante. **IZQUIERDA** El ataque Break Age adaptable de Gerbera ha despertado nuestra curiosidad sobre el resto de capacidades del brazo. Tiene ocho tipos de ataque estándar. **DERECHA** Usa tu último Devil Breaker y Nero seguirá peleando con el brazo de carne y hueso que le queda.

HITMAN 2

La rejuvenecida franquicia de IO sigue trabajándose a su público

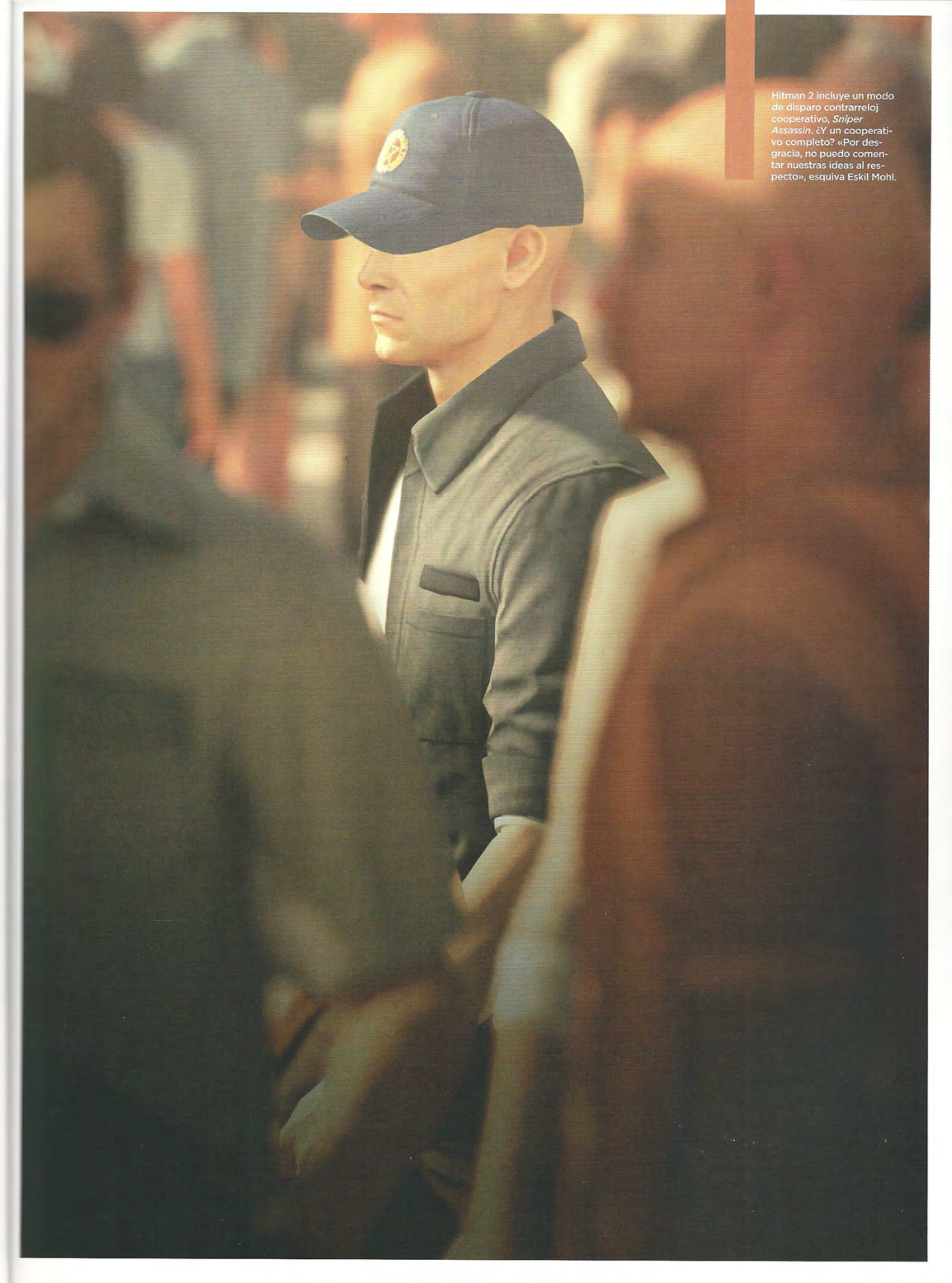
Desarrollador IO Interactive
Editor Warner Bros Interactive
Formato PS4, PC, Xbox One
Origen Dinamarca
Lanzamiento 13 de noviembre

De entre todas las series de juegos de sigilo, solamente *Hitman* es capaz de convertir un maletín en algo excitante. Se trata de una de las muchas herramientas que incluye el primer *Hitman* que IO firma desde que le recompró la licencia a Square Enix, y puede utilizarse como escondite portátil para juguetes tan llamativos como rifles plegables, pero también como elemento con el que girar en contra de la IA de cada nivel su propia programación. Por ejemplo, de manera similar a lo que ocurría con las armas en el juego de 2016, puedes dejar el maletín en un rincón para que lo encuentre un civil. Pero si en aquel caso solían llevarlas a una sala de seguridad (donde luego podías recuperarlas), aquí se trata de algo, en apariencia, mucho más inocuo. Así que quizás el transeúnte se la lleve a un guardia de seguridad, que puede que le pida a otro que vigile su posición mientras decide qué hacer... Abriendo un pequeño hueco en la vigilancia. Quién sabe si el maletín contiene una bomba, y alguien la lleva más cerca de tu objetivo, permitiéndote acabar con él sin ensuciarte las manos.

Es un cliché decir que son los detalles los que forman un buen juego, pero en el caso de *Hitman* te permiten llegar muy lejos... Especialmente en manos de un testigo inesperado. Lo cierto es que muchas de las mejoras son sutiles: un refinamiento estilístico del Agente 47 después de la buena recepción obtenida por su retorno a los mundos abiertos en 2016. Hay una nueva herramienta de imagen en la interfaz del juego, que facilita averiguar lo que puede ver una cámara de seguridad, o qué PNJ se ha dado cuenta de que ocurre algo extraño. También nos dicen que se ha refinado la IA de los combates, y que ahora no crea tantos cuellos de botella, aunque todavía tenemos que comprobarlo con mayor tranquilidad.

Más importante aún es que ahora los PNJ pueden verte en los espejos, lo que esperamos que obligue a darle muchas más vueltas a la posición del personaje en niveles posteriores. En general, la ejecución de la visibilidad es algo más plausible en *Hitman 2*: puedes mantenerte entre el gentío para llamar menos la atención, o merodear entre los matorrales. Una táctica que puede parecer un paso atrás para alguien que se caracterice por su habilidad para esconderse a simple vista, abriéndose camino entre decenas de agentes de seguridad gracias a la elección del disfraz más adecuado, pero no se puede negar la utilidad de los mapeados en los que los civiles son tan escasos como en el Colorado del *Hitman* de 2016. Y hablando del rey de Roma, todas estas nuevas características se aplicarán también a través del DLC *Legacy Pack* gratuito: un intento obvio de maquillar los escasos siete niveles de salida del nuevo juego, que sin embargo resulta perdonable cuando te planteas lo mucho que pueden aportar estos añadidos menores a tan sobadísimos mapeados.

El mayor cambio que aporta *Hitman 2* es que no será lanzado de forma episódica. Pero conservará los celebrados añadidos periódicos de su antecesor, por lo que después del lanzamiento se le añadirán objetivos, variables y criterios de combate a cada nivel. «Realmente creo que trabajar por episodios es algo precioso», dice el productor asociado **Eskil Mohl**. «Pero nos encontramos con que eso es lo único de lo que se hablaba respecto al anterior juego, porque la gente no lo acababa de entender. Creo que una estructura episódica encaja en un juego como Hitman, que se basa tanto en rejugar y aprenderte los niveles, pero, por



Hitman 2 incluye un modo de disparo contrarreloj cooperativo, *Sniper Assassin*. ¿Y un cooperativo completo? «Por desgracia, no puedo comentar nuestras ideas al respecto», esquiva Eskil Mohl.











ARRIBA La mejor arma del Agente 47 sigue siendo su milagrosa habilidad para encajar en cualquier prenda que encuentra, y la inclinación de los transeúntes a ignorar su apostura de robótica maldad. DEBAJO Entre las nuevas herramientas se incluyen granadas aturdidoras y de fragmentación. Suenan como medidas defensivas desesperadas, pero, sin duda, los jugadores les encontrarán usos más retorcidos.

otro lado, hay muchas otras personas que quieren tener todo el contenido de golpe». Los lanzamientos episódicos suelen justificarse aludiendo a Netflix, respecto a lo cual Mohl apunta que, en realidad, la mayoría de series de la plataforma se estrenan de golpe, con temporadas completas. «Así que pensamos: "Vale, vamos a darle a los jugadores el paquete completo desde el principio, y luego doblemos el contenido en red". Lo que resultaba muy interesante para nosotros: objetivos escurridizos, misiones de bonificación, nuevas mejoras y cosas similares». A lo que añade que, tras la salida del juego, se añadirán un montón de nuevos niveles.

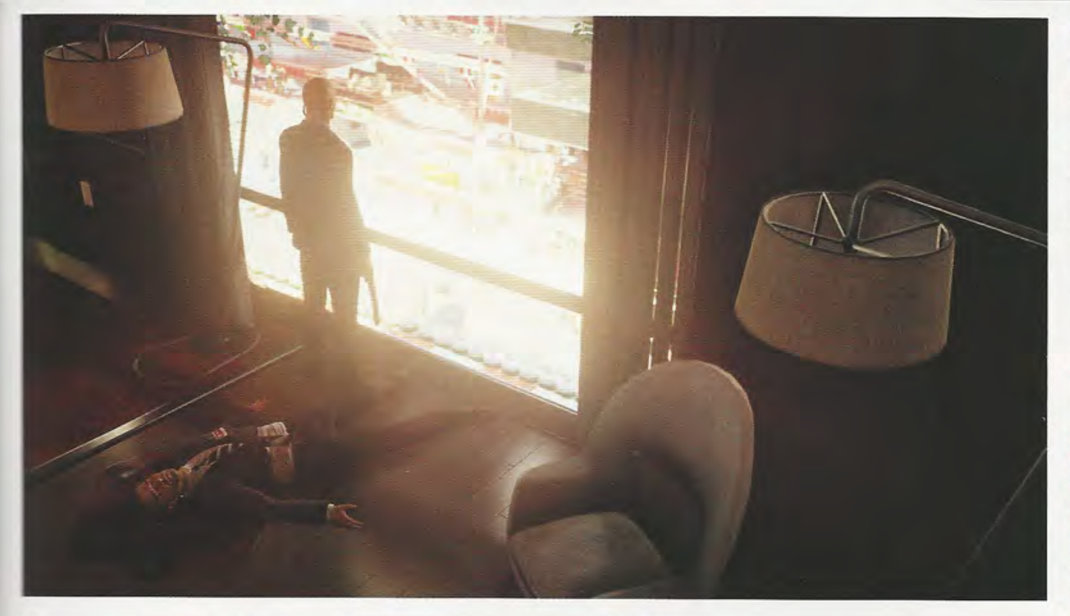
Claro está que el hecho de lanzar una tanda de mapeados de golpe implica que IO tiene menos oportunidades para contrarrestar las tendencias de los jugadores. La ventaja, asegura Mohl, es que ahora pueden crear desde el principio una cierta estructura. «Antes teníamos que concentrarnos al máximo en un nivel, luego en el siguiente, y todo debía tener un cierto tamaño, mientras que ahora tenemos más margen para jugar con el conjunto. Podemos concebirlo todo como un menú: pensar qué podemos servir como aperitivo, y qué encajaría a continuación». El mapeado de Miami parece demasiado grande como para ser un entrante, pues mezcla un evento automovilístico y una feria que están conectados a través de un puñado de *stands* y espacios intermedios en los que debes vestirte de ingeniero de boxes para evitar sospechas.

«Pensamos: "Vale, vamos a darle a los jugadores el paquete completo desde el principio"»

Uno de los objetivos del nivel, Sierra Knox, participa en la carrera; el otro, su padre Robert, preside la conferencia. Como en todo *Hitman* que se precie, tus estrategias homicidas pueden ser tan ingeniosas como quieras. Puedes abatir a Sierra en plena competición con un rifle de francotirador (un consejo: el rugido de los motores puede no ser suficiente como para ahogar un disparo), aprovecharte de los intentos de otro personaje de chantajearla, o aprovechar un fallo de la electrónica del escenario. «Miami es un nivel luminoso y lleno de ruido, como podías esperar de una carrera», observa Mohl. «Pero tenemos

Hijos de Babel

La única barrera de la que el Agente 47 no tiene que preocuparse en *Hitman* es la idiomática, toda una ironía en una franquicia así de trotamundos. IO jugueteó con la idea de tener PNJs que hablaran otras lenguas, pero les pareció que le haría las cosas demasiado difíciles a los jugadores. «Hubo un momento en que pensamos, vamos a ser realistas, usemos un lenguaje que quizá el usuario no entienda», comenta Eskil. «Lo que habría sido genial para la fantasía, pero *Hitman* gira mucho sobre escuchar a escondidas». Esta nueva entrega incluye, al menos, diálogos con acento en cada mapeado. «Nos dieron mucha caña por usar americano estándar en las frases del juego de 2016, lo que, en ciertos niveles, rompía un poco la magia».







ARRIBA IZQUIERDA Aunque no suelta prenda sobre cuántos objetivos incluye cada nivel, Eskil Mohl sugiere que entre uno y tres es «lo adecuado». Algunos incluyen también misiones no letales.
DEBAJO IZQUIERDA El *Hitman* de 2016 recuperó el sigilo en mundo abierto tras el controvertido *Hitman: Absolution*. «Un gran juego de acción, pero no el mejor de la franquicia», dice Mohl.
ENCIMA El juego se beneficia de las mejoras en el rendimiento y las animaciones adicionales, pero los cambios clave en lo técnico están en su sistema de visibilidad y en la IA.

otros que son lo opuesto, mucho más cercanos a la fantasía clásica de asesinato».

La característica más impresionante de Miami es el propio circuito de carreras, una secuencia de acción enorme, en continuo desarrollo, que se extiende más allá de los parámetros navegables del mapeado. Muchos de los mejores niveles de la franquicia están construidos alrededor de conceptos similares: el punto álgido seguramente sea el ensayo en la ópera de *Hitman: Blood Money*. No obstante, este tipo de planteamiento suele revelar el desequilibrio entre las ambiciones del desarrollador y las limitaciones de la simulación: suelen ser, a grandes rasgos, ideas estáticas, incapaces de evolucionar de forma creíble una vez alteras sus piezas clave. Algo que resaltaba especialmente en el, por otro lado, soberbio nivel de Marrakech del *Hitman* de 2016, una ciudad al borde una guerra civil con un montón de manifestantes pidiendo sangre en el exterior de un consulado. Originalmente, IO pretendía que los jugadores pudieran provocar una revuelta multitudinaria para encubrir un asesinato, pero era complicadísimo de ejecutar. «Tendrías que haber podido forzar la situación, y que el gentío irrumpiera en la embajada, pero la cosa se complicó», dice Mohl, añadiendo que «lo más difícil [en el desarrollo] es renunciar a tus ideas mimadas».

El estudio no se cansa de seguir batallando en ese mismo frente, y una década después de *Blood Money*, finalmente puede que cuenten con las herramientas para hacer justicia a su ambición. «Tenemos un montón de ideas distintas», aclara Mohl. «En el caso del nivel de la ópera, por entonces yo no trabajaba en IO, pero he hablado con el productor, y me asegura que, claro, querían mostrar la interpretación completa con un público formado por PNJs, pero no tenían la tecnología adecuada. Ahora, en cambio, sí que contamos con ella. Sé que, para un montón de gente en IO, ese nivel es su favorito de toda la franquicia. Es algo que creo que notarás en *Hitman 2*: hay algún que otro guiño a los clásicos». ■

H | Y
P | E

ANTHEM

La nueva propiedad intelectual de BioWare apuesta por el multijugador cooperativo

Por Marina Amores

Desarrollador BioWare
Editor Electronic Arts
Formato PC, PS4, Xbox One
Lanzamiento 22 de febrero 2018

A menos de un año para su estreno, muchos todavía se preguntan qué clase de juego es *Anthem*, la nueva propiedad intelectual de BioWare. Comparado constantemente con *Destiny*, parece que compartirá muchos aspectos con el título de Activision, pero lo cierto es que en otros tantos se aleja de lo que podemos considerar su principal competidor. «Lo más preciso es definirlo como un juego de rol y de disparos de mundo compartido», nos acota Jon Warner, director del juego.

«*Anthem* se desarrolla en un mundo remotamente lejano del nuestro a nivel tanto temporal como espacial», explica el director sobre la premisa inicial del juego, concretando que se trata de un mundo «que sus creadores, los dioses, dejaron sin acabar, por lo que, en un principio, es un sitio peligroso que exige a los héroes enfundarse en estas alabardas, unos exotrajes acorazados que les ofrecen habilidades sobrehumanas». «El principal conflicto dentro del juego recae alrededor de estos libranceros y su facción enemiga, conocida como los Dominion, que están transformando los poderes de creación de este mundo en un arma, algo que los libranceros quieren detener», relata.



Por supuesto, BioWare es conocida por la riqueza de sus tramas y la creación de universos abundantes y llenos de personajes con elaboradas historias detrás, por lo que este conflicto principal es tan solo el punto de partida de lo que *Anthem* pretende ofrecer a sus jugadores. Warner define el mundo de *Anthem* como el telón de fondo de las historias de sus héroes. Este se presenta no solo lleno de personajes únicos, sino que además está plagado de criaturas, grandes monstruos y un clima en cambio continuo y que afectará constantemente a nuestra experiencia en cada partida. «Todos esos elementos nos sirven también para contar grandes historias que no tienen ni un principio ni un final, simplemente fluyen», añade.

«Con la historia de los librelanceros contra los Dominion y el mundo de *Anthem* de fondo surge la oportunidad de que sucedan cosas muy interesantes de forma dinámica», asegura, añadiendo que de esta manera el jugador siempre se encontrará con elementos sorpresa, «incluso cuando estés dentro de una misión principal». «Ese entorno dinámico es lo que hace de *Anthem* un juego especialmente interesante a largo plazo», afirma rotundamente.

Una historia que, ante todo, se desarrolla a través de las misiones. Además de las misiones para avanzar en la historia principal, Warner explica que las tareas del jugador irán desde las batallas hasta la resolución de puzles, pasando, por supuesto, por la exploración y el descubrimiento de nuevos lugares. «También tenemos lo que llamamos 'misiones de agente', que se podrán repetir las veces que uno quiera y que suponen una buena forma de salir por ahí, vivir interesantes aventuras y conseguir un buen botín», desarrolla. Además, habrá un modo libre que permitirá al jugador recorrer libremente el mapa donde, por supuesto, «se topará con elementos dinámicos que nunca se repetirán igual dos veces».



El combate, diseñado especialmente para la experiencia en cooperativo, resalta en un primer vistazo por su sistema de combos, algo que su director define como único. «Todo se basa alrededor de las ideas de equipamiento y combinaciones, por lo que tenemos efectos de estado que pueden incumbir efectos elementales como fuego, hielo o electricidad a cualquier criatura o jugador en el mundo», explica. Un determinado equipamiento en las alabardas -con


ANTHEM™



una personalización que se presenta como exhaustiva tanto a nivel estético como práctico- puede, además, crear combinaciones, por lo que averiguar cómo aprovecharse de este sistema «será parte de la diversión».

En cuanto a las alabardas, se han confirmado, al menos de lanzamiento, cuatro en total -Comando, Coloso, Interceptor y Tormenta- y sabemos que funcionarán tal y como lo hacen las distintas clases dentro de un título de rol. «La Coloso es una alabarda pesada que puede contener una gran cantidad de daño y posee una gran armadura, pero es importante decir que las alabardas no están limitadas, puesto que puedes equipar diferentes objetos, siendo más bien un marco de referencia», explica. «La Comando es una alabarda muy equilibrada que combina un poco de agilidad con el ataque cuerpo a cuerpo y poderes de fuego; la Tormenta es muy frágil, pero ofrece muchos poderes elementales, por lo que hay que tener mucho cuidado cuando se pilota, ya que es como un cañón de cristal; y la Interceptor, aunque todavía no la hemos mostrado, puedo adelantar que está basada en la agilidad y la velocidad», describe Warner.

Aunque una nueva propiedad intelectual siempre supone un reto, tal y como declara el director, es cierto que BioWare pisaba sobre seguro a la hora de establecer un nuevo y rico mundo para su próximo juego. La falta de experiencia recaía, sin duda, en la faceta multijugador, ahora que se alejaban de la narrativa creada para un jugador en la que son expertos. «En BioWare siempre hemos estado interesados, si miramos con retrospectiva, en el multijugador», contesta Warner, poniendo de ejemplo el multijugador de *Neverwinter Nights* (2002) y el modo multijugador cooperativo que *Mass Effect* introdujo en su tercera entrega. «Así que no es un cambio tan grande, sino más bien es una especie de evolución: ¿y si cogemos esto que tenemos a un lado y lo llevamos al juego principal?», se pregunta.



Desde el punto de vista competitivo, BioWare ha descartado, al menos en el lanzamiento, un modo PvP. «Será todo PvE», afirma rotundamente el director, «así que la competición irá más sobre ser capaz de superar el uno al otro en hazañas en combate y conseguir el mejor equipamiento». Una experiencia que, además, se completa gracias a un sistema de *crafting*. «Sin entrar en detalles, es importante explicar que los jugadores podrán encontrar planos y usar materiales para crear nuevos equipamientos y armas», explica, añadiendo que además todo lo obtenido siempre tendrá un valor secundario, puesto que se podrá descomponer para aprovechar los materiales de los que está compuesto.

Otro cambio importante y que BioWare no ha continuado respecto a las sagas de *Mass Effect* y *Dragon Age* es la opción de los romances. Si bien se ha descartado este sistema, BioWare habla del fuerte componente de amistad con los PNJs, algo que ya iniciaron en *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003), «donde ya había una amistad muy cercana entre los miembros de la tripulación». Lo que aporta *Anthem* en este sentido, tal y como asegura su director, es que el jugador estará rodeado de un equipo de personajes interesantes de los que querrá ir conociendo más y con los que desarrollará una fuerte relación de amistad.

Sobre el contenido tras el lanzamiento, la buena noticia es que BioWare confirmó hace tiempo que todos los poseedores del juego recibirán esas novedades y actualizaciones a la vez y de forma gratuita. «Todavía no hemos concretado el contenido ni la frecuencia de esos contenidos poslanzamiento porque es muy pronto, pero desde luego nuestra intención es mantener el juego actualizado de forma frecuente y con regularidad», declara. También se han descartado las cajas de botín y se ha confirmado que los únicos micropagos serán de tipo estético; detalles, por desgracia, sumamente positivos en los tiempos que corren.



Los PNJs del centro de operaciones te envían a misiones especiales centradas en la historia mientras que las fortalezas actúan como los ataques (*strikes*) de *Destiny*, que ofrecen desafíos cada vez más difíciles centrados en el equipo para hacerte con botines.



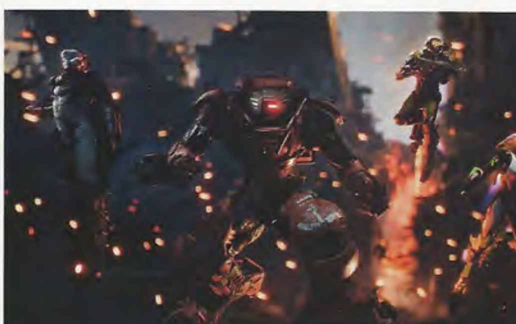
El resultado, al menos parte de todo esto, lo pudimos probar en una pequeña demo donde tuvimos la oportunidad de poner a prueba, especialmente, todas las posibilidades de la mochila propulsora. El esfuerzo de *Mass Effect: Andromeda* fue el de poco más que un extra llamativo, pero en *Anthem*, la mochila propulsora ha evolucionado muchísimo. «En cuanto se convierte en un dispositivo de movilidad, lo cambia todo», nos comenta el productor Mike Gamble. «Tuvimos que crear el mundo y la mochila propulsora más o menos al mismo tiempo, ya que la mochila propulsora tenía que concordar con el mundo».

La exuberante grieta que escudriñamos demuestra esto de forma admirable. Pulsar el joystick izquierdo lanza nuestra alabarda, la Comando, por los aires. Con el joystick derecho, podemos planear, y si pulsamos otra vez, volvemos a la plataforma de inicio. Es algo engorroso al principio, pero en cuanto nos familiarizamos con ello, nos impulsamos hasta lo más hondo con el resto del equipo. La travesía, sin duda, es el elemento destacado de nuestra demo cuando nos lanzamos a enfrentarnos a grupos de marcados que hacen de las suyas entre la maleza, después iniciamos un esprint propulsado hasta el siguiente saliente y nos arrojamos desde él de tal forma que los cuatro realizamos un picado prácticamente sincronizado, para sumergirnos en un túnel subacuático.

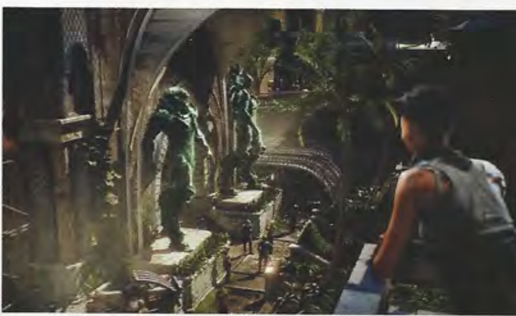
Es lo típico que resulta estimulante de la fantasía de superhéroes, y cuando nos topamos con un grupo más grande de enemigos, nos damos cuenta de que tiene un beneficio táctico: desde los primerísimos momentos de un combate en *Anthem*, se desarrolla casi igual que en un juego de estrategia en tiempo real. Lo que es una pena es tener que pisar con tanta frecuencia el suelo firme debido al sobrecalentamiento de la mochila propulsora. Gamble nos comenta que BioWare quiere evitar que haya demasiadas peleas en el aire, ya que prefiere llevar a los jugadores a la (no) Tierra para enfrentamientos breves y de corto alcance, y no podemos negar que hay un ritmo agradable y único en el movimiento constante de vuelo, planeo y aterrizaje.

El combate real resulta menos entretenido. Los tiroteos nunca han sido el punto fuerte de BioWare y la enclenque ametralladora que lleva nuestra alabarda no hace mucho para aumentar la adrenalina. Dependemos de una granada congeladora, un mortero y lo último en lanzamisiles para ofrecer algo de variedad, necesaria sobre todo durante la batalla final de nuestra demo, para tratar de liberarnos de un grupo de enemigos arácnidos genéricos en una cueva estrecha y oscura, que no saca lo mejorcito de *Anthem*. Los mediocres arácnidos de ciencia ficción son una decepción, pero es comprensible: BioWare está creando una nueva propiedad intelectual y un par de elementos familiares no vienen de más a la hora de introducir a los jugadores un sistema nuevo y singular de travesía. Como es capaz de colocar un tiroteo bastante mediocre a la altura de algo para lo que nos veríamos a nosotros mismos reuniendo a la panda de *Destiny*, no huelga decir que tiene unas mochilas propulsoras alucinantes. ■



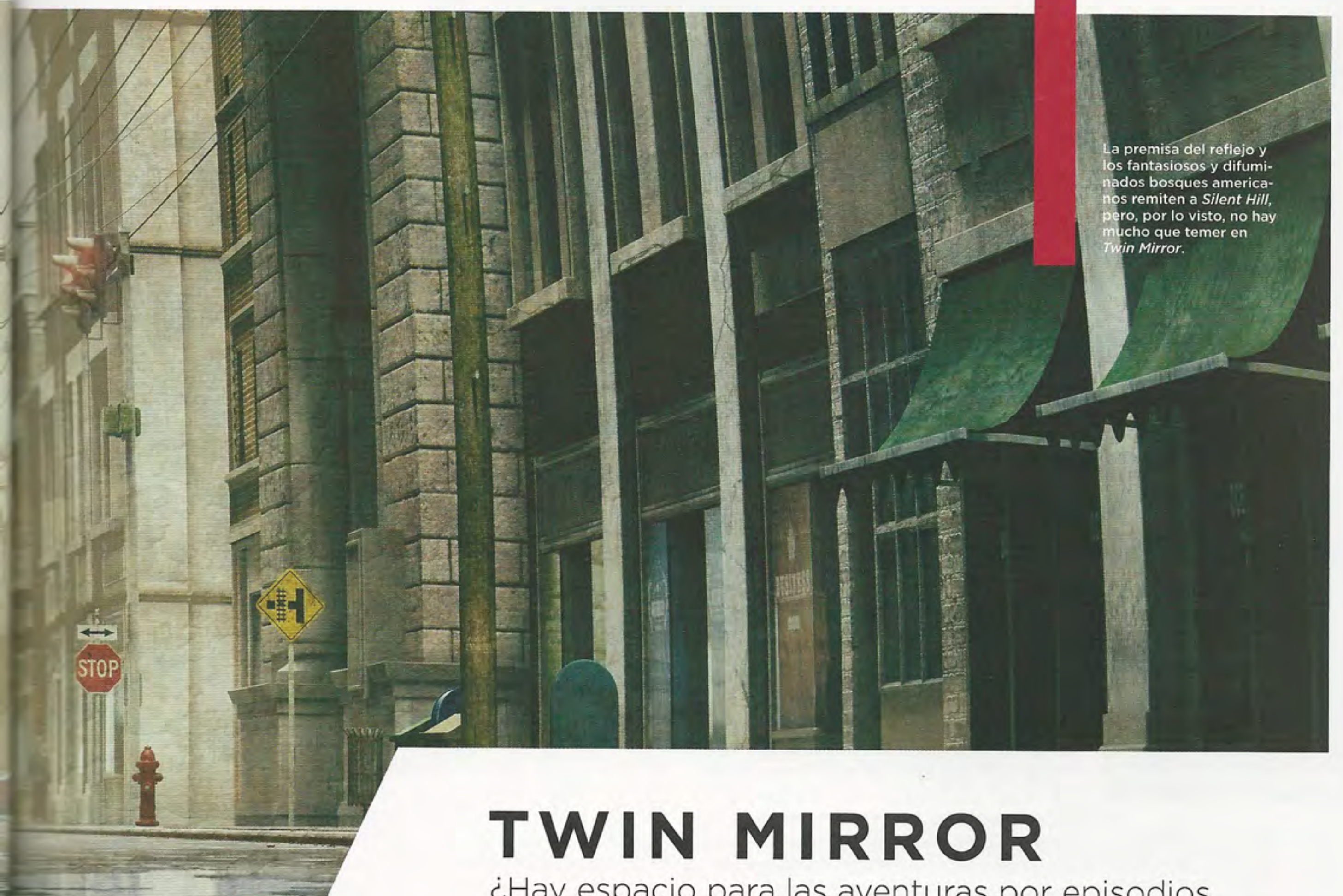












La premisa del reflejo y los fantasiosos y difuminados bosques americanos remiten a *Silent Hill*, pero, por lo visto, no hay mucho que temer en *Twin Mirror*.

TWIN MIRROR

¿Hay espacio para las aventuras por episodios tras *Life is Strange*?

Desarrollador Dontnod Entertainment / **Editor** Bandai Namco games / **Formato** PC, PS4, Xbox One / **Origen** Francia / **Lanzamiento** 2019

Hay veces que los juegos de Dontnod podrían casi ser parodias si te los tomases literalmente, con unos escenarios tan extraños como honesta su ejecución. Pongamos el caso de Sam Higgs, el cara de crío con barbita en el centro del *thriller* psicológico en tres partes *Twin Mirror*. Acaba de despertar con una resaca demoledora en la habitación de un motel, habiendo regresado a su ciudad natal de Basswood tras dos años de ausencia para enfrentarse a cierto trauma personal impreciso. En el baño hay una camisa cubierta de sangre, cuyo origen Sam no alcanza a recordar; por cierto, Sam va sin camisa. También hay una marca en la pared y un teléfono roto justo debajo de ella. Una mente inferior vería todas estas cosas y sacaría sencillamente las deducciones más evidentes. Sam, en cambio, es una especie de Sherlock moderno; concretamente la versión de Benedict Cumberbatch. Él acude a su Palacio de la Memoria, un reino etéreo de rocas voladoras, vagones de tren que orbitan perezosamente y escaleras que se solidifican bajo tus pies cuando caminas. Ahí puede entrar en una proyección llena de agujeros de un entorno mundano e interactuar con siluetas para revivir acontecimientos anteriores, saltando entre el Palacio y el mundo real con un botón en el hombro que le permite introducir pruebas en la ilusión.

«*Twin Mirror* va de intentar volver a casa de nuevo y lo que pasa entonces», define **Matthew Ritter**, guionista del juego. El nuevo juego narrativo de Dontnod se presenta como un título basado en elecciones y emociones, pero sobre todo, según recalcan sus desarrolladores, «sobre la crisis existencial de los treinta». Con este cambio de la adolescencia como eje central –*Life is Strange*– a la vida adulta, Dontnod reafirma que *Twin Mirror* es un juego que, desde «un lado más maduro» quiere tocar temas «de la sociedad moderna».

«El mayor reto fue saber qué queríamos decir con este juego», confiesa **Fabrice Cambounet**, productor del juego. ▶



IZQUIERDA Fabrice Cambounet, productor; Matthew Ritter, guionista, y Hélène Henry, productora narrativa
DEBAJO Hasta el momento, la escritura no permite demasiada ambigüedad sobre qué hace qué (si una pista no cuadra, Sam te ayudará al respecto).





A pesar de lo absurdo, hay un toque clasista en el contraste entre el deprimido Sam y su imagen proyectada.

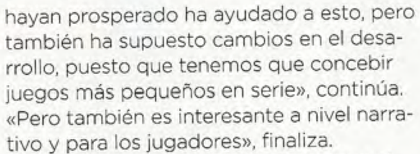
Establecer qué querían presentar con el juego y cómo iba a ser el personaje central fue, según relatan, probablemente la tarea más compleja para este nuevo proyecto. «Una de nuestras mayores preocupaciones fue ser fieles a los lugares donde se ambientaba el juego», explica **Hélène Henry**, productora narrativa, sobre la elección de Virginia Occidental como entorno. «Nos documentamos e investigamos para ser fieles con la realidad de la gente que vive ahí, puesto que nosotros somos franceses, pero también queríamos asegurarnos de que esa decisión resultaba interesante para la historia que queríamos contar», añade.

Repetir con Estados Unidos como ambientación, pese a ser europeos, lo achacan a una percepción de alcance de público potencial. «Por una parte, todos conocemos mucho de Estados Unidos por la cultura popular; y por otra, los temas que tocamos tienen muchos puntos en común que al ambientarlos ahí creemos que los harán más atractivos para mucha gente», argumenta Cambounet. «Los increíbles paisajes de Virginia Occidental y la gente apasionada que hay allí afrontando momentos difíciles la hacen un buen lugar para establecer una buena historia», añade la productora.

La decisión de repetir con el formato episódico en un juego narrativo tampoco extraña, viniendo de Dontnod. «Es fantástico que los videojuegos estén explorando el formato episódico», afirma el guionista. «Hay algo muy poderoso en la idea del *cliffhanger* y en tener una historia fragmentada; cambia la forma en la que interpretas respecto a jugarlo de una vez», argumenta. Un formato que, según Cambounet, ha costado establecer en el videojuego: «Me acuerdo de que hace como quince años ya hablamos del formato episódico, pero creo que todavía no se estaba preparado para ello». «El hecho de que las series de TV

«Muchas decisiones en Twin Mirror tratarán sobre el estado emocional del personaje»





hayan prosperado ha ayudado a esto, pero también ha supuesto cambios en el desarrollo, puesto que tenemos que concebir juegos más pequeños en serie», continúa. «Pero también es interesante a nivel narrativo y para los jugadores», finaliza.

Volviendo a nuestra demo, aunque el misterio de la camisa ensangrentada tiene cierta emoción, las deducciones individuales que se te pide que hagas en este momento son totalmente monótonas, y el acto de hacerlas se vuelve dolorosamente tortuoso. El Palacio no es solo un mapeado convencional al estilo de Ubisoft, con la misma geometría con otros objetos y texturas, sino un entorno distinto. Antes de que podamos empezar nuestro análisis de la habitación del motel, se nos pide que demos un breve pero aburrido paseo por una serie de portales teleportadores. Quizás futuros episodios desvelen que todo esto es una sátira sobre la realidad aumentada, o de la tendencia de los juegos a sistematizar farragosamente actos cotidianos... Aunque la descripción de *Twin Mirror* de sus desarrolladores como una historia «oscura» y «madura» sugiere lo contrario.

«Con oscura y madura nos referimos a que tocamos temas más 'oscuros', como la muerte del mejor amigo del protagonista, o la ambientación en un pequeño pueblo deprimido en plena Virginia Occidental», explica Cambounet. «Son temas más personales y por los que casi todos pasamos en





ENCIMA La camisa ensangrentada es solo el punto de partida en un misterio que te llevará por todo Basswood, y que también se adentrará en el pasado de Sam. **DERECHA** La estética del Palacio de la Memoria juega con la espectacularidad del declive industrial, con las vías del tren dirigiéndose sin esperanza alguna hacia el abismo.

algún momento de nuestra vida», añade. En la vida real, muchas veces no hay una clara línea entre la verdad y el engaño, y ese es, para Dontnod, otro punto de partida del juego. «A veces dices cosas que son verdad por razones engañosas, y otras veces dices mentiras a otra gente por motivos que son ciertos», argumenta Ritter. «En ese sentido, intentamos ser fieles a la vida real con elecciones que no son necesariamente buenas o malas, y en muchos momentos es más bien sobre qué quieres hacer con ese instante y quién intentas ser», añade.

Sobre la mecánica de investigación, la mayor parte se lleva a cabo dentro de la propia cabeza del protagonista, como veníamos adelantando. A través de lo que Dontnod ha llamado el 'Palacio de la Memoria', el protagonista puede reconstruir escenas que, por ejemplo, no recuerda, como sucede en la demo probada. Allí, las escenas de deducción te obligan a pasar por el monólogo casi interno de Sam, que es tan elegante como los términos «oscuro» y «maduro» sugieren. «Es hora de contemplar mi propio abismo», declara en cierto punto mientras contempla su reflejo descamisado. Ya te digo. Con tres episodios de duración, *Twin Mirror* tiene menos espacio para el desarrollo emocional que *Life is Strange* o incluso el típico juego de Telltale, aunque sus creadores defienden lo contrario. «Muchas de las decisiones en *Twin Mirror* tratarán sobre el estado emocional del personaje y sobre enfrentarlo a cosas distintas», nos explica el guionista. «Decisiones que, de hecho, cambiarán de forma dramática la historia del juego», añade.

Tras reunir suficientes pistas y recoger tus objetos clave, puedes reproducir todo el escenario para hacer avanzar la trama. En nuestra demo parece que solo hay una versión viable de los hechos, pero la puntuación que da el juego a tus resultados sugiere que es posible, en escenarios posteriores, deducir incorrectamente, y que hay varios finales en juego. Si unes los puntos satisfactoriamente en la simulación, las superficies incompletas del espacio ilusorio se irán rellenando, como los granos de un reloj de arena. No es un simple capricho de diseño, sino parte de la historia de Sam, una habilidad que ha tenido desde que nació. Hay un precedente en *El cazador de sueños* de Stephen King, donde cierto personaje se refugia en su «almacén de la memoria» mental después de que lo posea un malvado alienígena. Esperamos que desgracias similares aguarden a Sam, porque de momento usar el Palacio de la Memoria parece tan cautivador como pedirle a alguien que te pase la sal en morse.

Pese a toda la grandiosidad de la mecánica del Palacio de la Memoria, da la impresión de ser una misión secundaria genérica creada con recursos limitados: nada más que otra historia vagamente *lynchiana* de secretos y conjeturas, en un sucio pueblucho americano. Los elementos de *CSI* pueden acabar siendo valiosos si los escenarios posteriores se divierten más con el surrealismo de la mecánica y aumentan el desafío; unos diálogos más agudos también harían maravillas. Pero es curioso que Dontnod estrene algo tan aparentemente insípido a la vez que *Life Is Strange 2*, del que ya tenemos el primer capítulo. Si la intención es extender la fama del estudio como narradores episódicos más allá de la serie que les ha dado renombre, Sam parece el hombre equivocado en el momento equivocado. ■



HYPE

Desarrollador Nomada Studio
Editor Devolver Digital
Formato PC y Switch
Origen España
Lanzamiento diciembre 2018

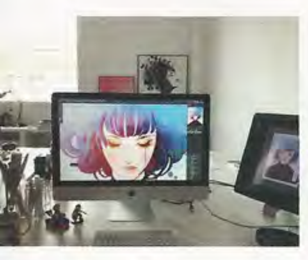
GRIS

Poniendo color a las emociones

Por Marina Amores

Combinando plataformas y puzles, los autores de *GRIS* definen su proyecto como una experiencia artística única en su género. Se trata del primer proyecto de Nomada Studio, una empresa fundada en Barcelona entre Roger Mendoza, Adrián Cuevas y Conrad Roset a principios de 2017. Con un largo camino como artista, y sobre todo conocido por sus retratos femeninos, Conrad nos explica que desde hacía tiempo buscaba dar un cambio en su carrera: «Los videojuegos siempre han sido mi gran *hobby*, y un día pensé... ¿por qué no hacer un videojuego?», cuenta el artista.

GRIS, tal y como relata, nace fruto de un boceto de su compañera de estudio, Amaia Arrazola, cuando estaba haciendo unos dibujos a lápiz que le fascinaron. «A partir de ahí comencé a pensar que podría crear un videojuego que empezara en gris, sin colores, y que a medida que avanzaras por el mundo se fuera pintando», relata, aclarando que se trata de un concepto inicial que se ha mantenido como base del juego hasta el día de hoy.





La idea inicial de entonces pudo materializarse gracias a Adrián y Roger, dos programadores que en ese momento estaban trabajando en Square Enix y Ubisoft Montreal, respectivamente, y que decidieron fundar el estudio cuando conocieron a Conrad. «Les conté el proyecto de *GRIS* y se sumaron enseguida; dejaron sus respectivos trabajos y nos pusimos a crear una demo para mostrarla a distintas distribuidoras en la Gamescom de hace tres años», explica.

Sin experiencia como desarrollador, *GRIS* ha supuesto sin duda un reto para Conrad: «La parte diferencial entre ser ilustrador y ser el director creativo de *GRIS* es, básicamente, que en *GRIS* he trabajado con un equipo y he tenido que aprender a gestionar el diseño, la animación y el arte». «Por suerte he tenido gran ayuda en estos aspectos y mi función ha sido la dirección de arte, crear la atmósfera del mundo, los escenarios y los personajes, pensar la narrativa, dibujar los *storyboards*... Así también como la de supervisar la animación y el *game design*», detalla.

Nacido de diferentes bocetos y con un artista de renombre detrás, era previsible contar con un juego que visualmente deslumbrara. Aunque *GRIS* es en todo momento un videojuego, se trata también de una obra artística *per se*, como sus mismos autores definen. Con un gran homenaje explícito a *Journey* en su primer nivel, reconocen grandes influencias de otros videojuegos a la hora de concebir el mundo de *GRIS*: «*Shadow of the Colossus, Dear Esther, Monument Valley, Limbo, Inside* y *Ori and the Blind Forest* son los principales», concretan. «Pero también nos hemos inspirado en las películas de Ghibli (los personajes extraños de *El viaje de Chihiro o La Princesa Mononoke*), fondos de películas como *La Cenicienta* de Disney, las composiciones de Moebius, las esculturas móviles de Theo Jansen o los móviles de Calder, por citar algunas», revela el artista, explicando que no querían cerrarse a encontrar inspiración tan solo dentro del mundo del videojuego.

El estilo artístico único de *GRIS* no solo reside en sus referentes y en el toque personal de su artista principal, sino también en el meticuloso trabajo manual. Cada fotograma de *GRIS* ha sido dibujado a mano y cada movimiento que aparece en el juego se ha animado también de forma artesanal, lo que resulta en una experiencia todavía más única. A esto se le añade el trabajo de la cámara dentro del juego que, en muchas ocasiones, aprovecha para alejarse y ofrecernos una vista mucho más pictórica.




GRIS











Una estética preciosista y una ambientación muy especial son las señas de identidad de un título tan original como rico en cromatismo.

Sobre el argumento, sus desarrolladores son bastante cautelosos a la hora de adelantarlo para no destripar premisas importantes. «La protagonista del juego, Gris, es una chica que ha vivido una experiencia peculiar de la que no podemos hablar más pero que, a nivel narrativo, se desarrollará a través de la adquisición de colores en el juego mediante una progresión lineal que vincula estos colores con las habilidades», explica Marco Albano, músico dentro del proyecto. Un final que, ya nos adelantan, buscará que cada jugador llegue a sus propias conclusiones.

Prescindiendo totalmente de diálogos, la narrativa transcurre así a través de las mecánicas, el entorno y las pequeñas cinemáticas entre niveles. Aunque sus creadores tampoco quieren ahondar mucho en el tema principal del juego, Conrad define *GRIS* como un viaje por el mundo interior. «Queríamos contar una historia sobre la evolución de un personaje», afirma el artista. «Más que tristeza como concepto, hablaría sobre la progresión que contamos de forma metafórica con la idea de ir pintando el mundo que rodea a la protagonista», continúa, explicando esta evolución cromática que irá desentrañando el jugador.





Una progresión que, además, se refleja visualmente en el vestido de la protagonista como mecánica principal. «A lo largo del juego vas desbloqueando colores que alteran tanto su vestido como sus habilidades», explica Marco. «Por ejemplo, empiezas simplemente pudiendo caminar, luego aprendes a saltar, después llega el doble salto, más adelante puedes romper objetos, nadar, etc.», concreta. «Lo interesante es que al desbloquear colores no solo transformas su vestido, sino que también el mundo del juego se altera, y solo podrás avanzar con esas nuevas habilidades», añade.

Una experiencia evocadora que no sería completa sin el apartado sonoro, de la mano de la banda Berlinist. «Hemos interpretado el juego como una serie de pinturas expuestas en un museo», afirma Marco. «De esta manera hemos intentado crear una música dinámica pero que a la vez tuviera un aire de eternidad, como si esta música y este ambiente hubiera estado siempre ahí», continúa. «A nivel técnico, la música se ha compuesto a medida que *GRIS* se desarrollaba y dependiendo de lo que el usuario hace en ese momento del juego, por lo que si, por ejemplo, toca un área especialmente compleja, el tono de la música se baja para ayudar al jugador a concentrarse».

Dependiendo de las áreas de cada nivel, además, las tonalidades de la música cambian para adaptarse al color, una tarea tan abstracta como compleja y que, según Marco, se ha conseguido interpretando las peticiones de Conrad como director creativo. «Nos guiaba con bocetos y nos intentaba dar referencias de ideas para poder desarrollar la música», comenta. Una banda sonora compuesta, además, a través de la mezcla de instrumentos reales con librerías de sonido (instrumentos virtuales), que ha resultado en una música orgánica que, en palabras de Marco, «llena la pintura y que no se pone por encima del juego». «Queríamos que el centro de la mirada estuviera siempre en la protagonista, que la música se moviera a su alrededor y que ayudara al usuario a entrar en el juego, no a distraerlo», manifiesta.

Nada de esto sería posible sin el respaldo detrás de Devolver Digital, distribuidora de *GRIS*. «Como creador, estoy muy agradecido a Devolver por la libertad creativa; en ningún momento del proceso nos han limitado ni guiado, hemos tenido la libertad total para crear *GRIS* como si fuera un proyecto de autor, y por esto siempre les estaré eternamente agradecido», manifiesta Conrad.

Con un meticuloso mundo diseñado bajo el estilo artístico de Conrad Roset, unas animaciones artesanales, una banda sonora orgánica y el tema central del viaje interior, totalmente carente de violencia y frustración, *GRIS* se presenta como una experiencia narrativa serena y evocativa que nos hará ver los colores como nunca los habíamos visto. ■

H | Y
P | E

RONDA

THE DARK PICTURES

Desarrollador Supermassive Games **Editor** Bandai Namco Games **Formato** PC, PS4, Xbox One **Origen** Reino Unido **Lanzamiento** 2019



Después del gran éxito de *Until Dawn*, quedó claro que el futuro de Supermassive estaba en los juegos de terror y, tras su paso por la RV el estudio de Guildford regresa a lo que se le da mejor. *The Dark Pictures* es una antología que, en esencia, transpone la forma de *Until Dawn* a otros subgéneros de terror. Iniciando la saga se encuentra *Man of Medan*, que muestra las vacaciones de buceo de cuatro adolescentes que acaban desenterrando pesadillas sobrenaturales bajo la superficie marina. De haber seguido directamente a *Until Dawn*, esto sería una obviedad; viniendo después de *The Impatient* y *Bravo Team*, un poco de sano escepticismo nos parece apropiado.

LIFE IS STRANGE 2

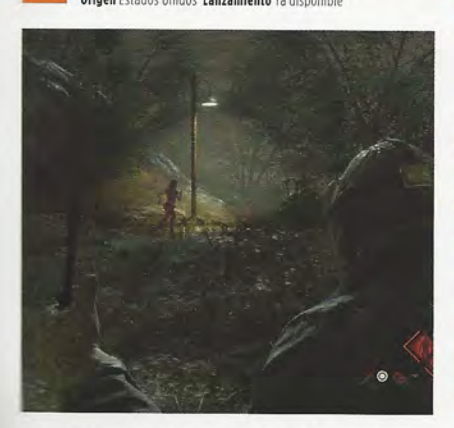
Desarrollador Dontnod Entertainment **Editor** Square Enix **Formato** PC, PS4, Xbox One **Origen** Francia **Lanzamiento** 27 de septiembre



No muchos desarrolladores crearían una segunda entrega prescindiendo de sus protagonistas y escenarios, y habría sido comprensible que Dontnod encontrara la manera de dar a Max y Chloe una nueva trama en *Life is Strange 2*. En vez de eso, el foco ahora recae sobre dos hermanos, Daniel y Sean, en una especie de *road movie* que recorre la costa oeste de Estados Unidos; el giro mecánico/sobrenatural ahora viene de la telequinesis. Nos pareció imprescindible incluso antes de enterarnos de que Phoenix aparecería en la banda sonora.

FRIDAY THE 13TH

Desarrollador Illfonic **Editor** Gun Media **Formato** PS4, Xbox One **Origen** Estados Unidos **Lanzamiento** Ya disponible



Esta edición, que incluye todos los DLCs aparecidos en un disco, complementa los modos *online* aparecidos hace un año con otros para un jugador y *offline*, con nuevos mapas, personajes y modelos de Jason Voorhees, y supondrá un fiel tributo a la franquicia de terror que durante tres décadas tanto ha perturbado.

SUPER STREET

Desarrollador/Editor NetEase **Formato** PS4, Switch **Origen** Estados Unidos **Lanzamiento** Ya disponible



La licencia líder a nivel mundial del mundo del *tuning*, *Super Street*, recibe un juego a modo de homenaje que promete satisfacer a todos los amantes de la modificación y las carreras *arcade*, y todo, gracias a las infinitas posibilidades que ofrece para crear el coche de nuestros sueños y probarlo en toda clase de circuitos.

SHENMUE III

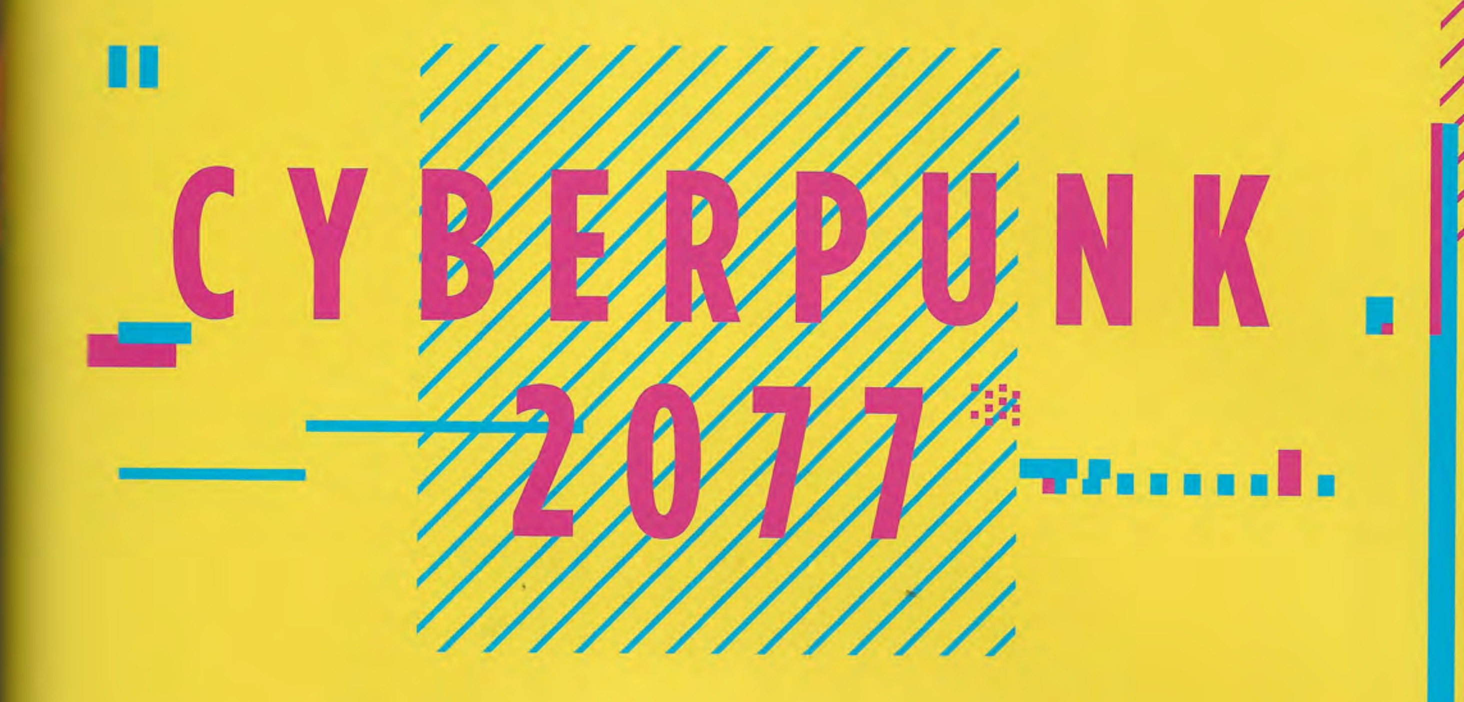
Desarrollador Ys Net **Editor** Deep Silver, Shibuya Corporation **Formato** PC, PS4 **Origen** Japón **Lanzamiento** 27 de agosto de 2019



Si conoces el *modus operandi* de Yu Suzuki, puede que no te creas que el creador pueda darnos una fecha de lanzamiento tan precisa. Aun así, *Shenmue III* luce mejor cada vez que vemos algo nuevo. El nuevo tráiler, donde se presentó a Lan Di, nos emocionó profundamente.



Desarrollador *CD Projekt Red*
Editor *CD Projekt Red*
Formato *PC, PS4, Xbox One*
Lanzamiento *Sin fecha*



De la fantasía medieval a la ciencia ficción distópica: CD Projekt, ante una ambiciosa nueva propiedad intelectual

Por Marina Amores y Jen Simpkins



Philipp Weber, diseñador senior de misiones.

Rol y disparos en primera persona, una sociedad distópica basada en el juego original de Mike Pondsmith y un mundo abierto más vivo que nunca: una mezcla que no ha dejado a nadie indiferente tras hacer pública su casi primera hora de juego. *Cyberpunk 2077*, seguramente el juego más esperado del momento, apunta muy alto.

El salto de CD Projekt Red de la franquicia *The Witcher* a *Cyberpunk 2077* es más que notable: desde la ambientación, hasta el cambio de tercera a primera persona, pasando por la elección del género del personaje. «Todo empezó porque muchos de nosotros conocíamos *Cyberpunk 2020* y nos encantaba», explica Philipp Weber, diseñador senior de misiones en *Cyberpunk 2077*, sobre los inicios del juego en CD Projekt. «Todos estábamos en plan: 'Ojalá hubiera un videojuego'... Así que decidimos intentar hacer el mejor juego basado en *Cyberpunk* que jamás se haya hecho».

«El cambio respecto a *The Witcher* no es tan grande como pueda parecer, porque seguimos con la misma idea de crear historias interesantes, sin importar si la ambientación es fantástica o *Cyberpunk*», argumenta el diseñador. A lo que añade que, sobre todo desde su trabajo narrativo, el objetivo sigue siendo crear un juego para adultos que «no solo sea sexo y violencia, sino que trate temas que te hagan sentir o pensar algo».

La elección de la cámara en primera persona es otro detalle interesante. Aunque, tras ser revelada, fue criticada inmediatamente, cobra todo su sentido cuando nos adentramos en el proyecto, no solo por la inmersión que proporciona, sino también por la integración de habilidades y elementos de la interfaz. «Queríamos sumergir al jugador completamente en este mundo, como se observa cuando consigues implantes oculares que te dan información sobre los enemigos, tu salud, etc», señala Weber. «En *Cyberpunk*, el jugador ve lo mismo que el personaje, así que observas, de forma literal, a través de sus ojos».

Pero lo que también justifica esa primera persona es Night City, esa ciudad enorme, vertical, distópica y violenta en la que se ambienta el juego... excepto cuando conducimos vehículos. «En el mundo de *Cyberpunk* hay muy poca gente gobernando, y las corporaciones tienen todo el poder y el dinero, así que el resto de la población, entre ellos el protagonista, vive en los niveles más bajos», explica el diseñador, desarrollando la sensación de opresión que transmite el juego. «Vives en una parte muy pequeña de la ciudad, y cuando miras hacia arriba y ves todos esos rascacielos, la sensación es muy diferente de cuando lo haces en primera persona: entonces te sientes realmente pequeño», añade.

Pero esa asfixia vital no va a quedarse solamente en una sensación. El género del que bebe *Cyberpunk*, como reconocen sus desarrolladores, trae ya su ▸





Richard Borzymowksi, productor.

propia carga ideológica. «El original estaba muy influido por su creación durante los ochenta, una época en la que la gente le tenía miedo al avance de la tecnología», acota Weber. «Así que constantemente parte de planteamientos como: "¿Y si estas grandes corporaciones que cada día tienen más poder llegan a gobernar la ciudad?", o "¿Y si están pagando a los políticos?". Como decía antes, queremos hacer un juego para un público adulto con temas estimulantes, y lo político está siempre ahí: para nosotros, forma parte de *Cyberpunk 2077*», atestigua. «No creo que se pueda hacer un juego de temática *Cyberpunk* dejando de lado la política, porque, si quieres crear un mundo futurista de forma realista, tiene que formar parte esencial de él», añade.

Claro que la política, sobre todo la identitaria, ha cambiado de forma drástica desde los primeros pasos de *Cyberpunk*. Hoy en día, en una época en la que empezamos a entender que la gente puede alterar sus cuerpos a través de la tecnología para reflejar mejor su identidad y para incrementar su calidad de vida, el mensaje antitranshumanista de muchos de estos futuros -incluido el de *Cyberpunk 2077*- corre el peligro de haber envejecido mal. De hecho, esa

POR LO QUE HEMOS VISTO, LA CIUDAD ABIERTA DE CYBERPUNK 2077 SUPERA LOS NIVELES DE DETALLE Y CALIDAD DE GTA V

visión del año 2077 en la que solamente podemos escoger entre un avatar masculino o femenino resulta, la verdad, demasiado *eighties*. Sin embargo, a partir de nuestras conversaciones con los desarrolladores llegamos a la conclusión de que los chicos de CD Projekt están dispuestos a asumir el reto de explorar una visión moderna del *Cyberpunk*.

«Uno de los aspectos que distingue a esta compañía es que siempre hemos querido mostrarle al resto de la industria cómo hacer las cosas», dice Mills. «Queremos cambiar el contexto. Decir: "Podemos hacer esto de forma distinta, no tiene por qué ser así". Está en nuestro lema: "Somos rebeldes". Así que cuando otros estudios dicen: "Oh, no, aquí no hay nada político", nosotros decimos: "Sí, sí que lo hay". Quizás no sea lo que esperas, y no vamos a hablar de lo que vamos a expresar: eres tú quien debe elegir si jugarlo o no. Pero *Cyberpunk* sigue siendo hoy en día muy relevante. ¿Por qué decir otra cosa? Vamos. Mike no querría. Nos pegaría un toque si dijéramos: "Esto solamente va de armas y de peinados molones"».

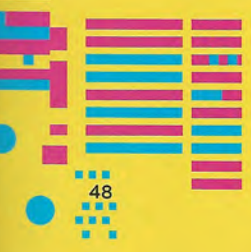
Volviendo a la ciudad, lo que, sin duda, sorprende más -con diferencia- es sumergirse entre sus calles, sus edificios y sus habitantes. Night City parece mucho más viva que las ciudades de cualquier otro videojuego de mundo abierto que hayamos visto hasta ahora. Aunque muchos otros juegos hayan explorado el subgénero de la ciencia ficción, ninguno lo ha hecho con este nivel de sofisticación. Por lo que hemos visto de *Cyberpunk 2077*, su ciudad abierta supera los niveles de detalle y calidad de *GTA V*; no solo eso, sino que su sistema de misiones de nueva



generación se asegura de que no te sientas cumpliendo una retícula que te lleva del punto A al punto B, y realmente creas que estás abriéndote camino en Night City como *Cyberpunk* de alquiler.

«Para lograr que la ciudad realmente pareciera viva, tuvimos que pensar en los detalles desde el principio. ¿Cuál es la política de la zona? ¿Qué ocurre en los distintos distritos? ¿Qué clase de dinero usan sus habitantes? ¿Qué comen: se alimentan de carne o, por ejemplo, comen insectos?», plantea Weber. «Es el tipo de cosas que decidimos antes de nada», afirma al explicar que han buscado que cada parte de la ciudad sea totalmente distinta a las demás.

Es una ciudad más virtual que real, un lugar en el que todo puede ser realzado: más ruidoso, más bri-





El guion de la demo no es tan sutil como el de *The Witcher*. Que de cada dos palabras de Jackie, una sea «culo», no lo hace precisamente creíble como latino.

Teoría del caos

«Una de las cosas que siempre me ha atraído del *Cyberpunk* son los espacios urbanos caóticos», dice el diseñador de misiones Patrick Mills. «Adoro el caos. Ahora mismo vivo en Varsovia, uno de los lugares más agradables por los que he pasado, y a veces me gustaría que fuera más sucia. El mundo de *Cyberpunk* está lleno de texturas. Piensa en cualquier ficción del género que hayas visto: está llena de vida gracias a la mezcla de culturas y de sabores. Es embriagante. Me encanta». Sin embargo, imaginamos que el caos no será tan de su agrado en lo laboral... Pero parece que estamos equivocados. «¡No, me apoyo en él! Me gusta conectar las misiones, y crear orden a partir de ese caos inicial, coordinando media docena de equipos que están absortos en sus propios trabajos. Me da energía».

ARRIBA Hasta la sala de espera de tu Ripperdoc está llena de detalles. Las chozas de otros vendedores menos legítimos no serán tan acogedoras, pero en ellas encontrarás cibernética militar. DERECHA La vista en primera persona puede incomodar al principio, pero ciertas escenas, como este duelo con Maelstrom, no serían tan eléctricas sin ella.





llante, más conveniente. La gente es identificable a primera vista por las etiquetas que flotan sobre sus cabezas: Mallrat, Dirtboy, Slacker, Corpo Rat. Los pósters digitales, al ser examinados, identifican el lugar más cercano para comprar dicho producto. Tus amistosos vecinos, los Ripperdocs, te proporcionan anestesia y un menú en el que puedes escoger una amplia gama de implantes cibernéticos para modificar tu cuerpo. Y lo que hace que el conjunto sea tan creíble es que el juego de rol/*shooter* en primera persona de CD Projekt Red sigue perfectamente el ritmo de la fantasía. Todo fluye, en apariencia, de forma perfecta: no hay pantallas de carga, lo que significa que cuando V toma un ascensor en su apartamento para bajar a la calle, podemos ver retazos del caos urbano antes de salir en medio del mismo. También puedes interactuar con todo lo que quieras. En nuestra demo, V ignoraba docenas de opciones de interacción y diálogo diferentes mientras caminaba por la ciudad: que un sin techo salude a la cámara promete que tiene algo interesante que decir si le escuchas.

Cada espacio está diseñado para reaccionar a la presencia del jugador en él. Así tiene que ser, porque la perspectiva en primera persona, como hemos mencionado, significa que los jugadores tienen los detalles del mundo frente a sus narices. Un proceso minucioso que empieza desde abajo, con equipos específicos para cada paso y subpaso dentro del proceso: hoy en día, nos dicen, una rareza dentro del desarrollo de videojuegos. Un equipo de creación de niveles se responsabiliza del diseño básico. Otro equipo de entornos usa ese diseño para crear el esqueleto principal de la ciudad. A partir de ahí, el equipo de mundo abierto llena las calles, las escaleras, los ascensores, las puertas y los bordillos. Y a quien seguramente tengamos que agradecerle a todas esas flores de neón, todo ese choque de vida irreal que brota de una maraña de carteles y cables sueltos, es al equipo de decoración.

«Creo que ese nivel de detalle es importante», dice Borzymowski. «*The Witcher III* era igual de complejo, pero de forma diferente. Cuando estás creando mundos, tienes grandes espacios abiertos por rellenar. No es que fuera más fácil construir todos esos bosques y esas praderas, pero son más maleables. Si un árbol está algo hacia la derecha, así es exactamente como sería en la vida real. Pero si colocas un edificio demasiado lejos de otro en medio de la ciudad, la cosa no funciona. Tienes que llenar ese hueco mientras estás ocupado con otras cosas. Hay que sacarlo todo adelante». CD Projekt apunta a un estándar todavía más elevado que el que usaba hasta ahora: mientras que, por ejemplo, en algunos entornos de *The Witcher III* se utilizaban elementos generados procedimentalmente para crear la textura básica del follaje, el estudio se niega a usar esa técnica en los entornos y las misiones de *Cyberpunk 2077*. Y no son solamente palabras: todo ha sido creado a mano.

De hecho, el equipo de animadores ha asumido la monumental tarea de diferenciar cada uno de los seis distritos de Night City. «Queremos asegurarnos de que cada uno transmite una sensación distinta», dice el jefe de animación cinemática, Maciej Pietras. «Por ejemplo, Pacifica es un territorio peligrosísimo repleto de gánsters, y además está dominado por los psychogangs. Así que predomina la violencia. Pero también tienes distritos superricos como Heybrook, así que variamos las animaciones para conectarlas con el resto de zonas».



Maciej Pietras, jefe de animación cinemática.

A lo que han ayudado algunos avances tecnológicos, Pietras señala que una aportación crucial a la hora de construir Night City y modernizar los procesos creativos del estudio ha sido la iluminación global o GI, que utiliza algoritmos para colocar luz de forma realista en entornos 3D. «Tenemos un sistema de animación completamente nuevo, y hemos cambiado la forma en la que trabajamos», dice. «Tenemos un mejor estudio de captura de movimiento, y un sistema de animación facial completamente nuevo que se basa en los músculos. También una nueva manera de sincronizar la animación de los labios cuando la gente habla. Además de una forma novedosa de crear los entornos: en lugar de generar un mundo enorme, lo que hacemos es construir elementos prefabricados que luego se ajustan y se colocan en sitios distintos, por lo que todo es escalable. Otro aspecto es nuestro propio motor, que decidimos llevar al límite mientras todavía trabajábamos en su optimización para asegurarnos de que el juego funcione en consolas de esta generación. Hemos usado un enfoque totalmente nuevo: diría, de hecho, que todos y cada uno de los departamentos han vivido este tipo de evolución».

CADA ESPACIO ESTÁ DISEÑADO PARA REACCIONAR A LA PRESENCIA DEL JUGADOR EN ÉL. ASÍ TIENE QUE SER

El sistema de combate mostrado en la demo es otro aspecto del juego que tampoco ha dejado a nadie indiferente. Los disparos de una escopeta de nueva generación llamada Blunderbuss pueden recargarse para atravesar paredes y coberturas, mientras que con las adiciones pertinentes, sus proyectiles pueden rebotar en las superficies –con la trayectoria marcada por una línea de puntos– para alcanzar a los enemigos parapetados. El rifle Kang Tao, una de las armas 'épicas' del juego, lanza munición que rastrea a cualquiera que haya alcanzado. Un consumible específico te permite desacelerar el tiempo mientras combates, con cada una de las balas disparadas silbando alrededor de V, mientras que una ráfaga de su querido inhalador mejora su salud. Es difícil juzgar a partir de una pantalla cómo se maneja todo ello, claro, pero CD Projekt no es nueva en esto de los combates cuerpo a cuerpo, así que cuando V desenfunda una *katana* –que vibra ruidosamente mientras desvía proyectiles enemigos– para luego deslizarse por el suelo de rodillas y cortarle las piernas a uno de los matones de Maelstrom, nuestros dedos responden con un hormigueo. Nos chivan, eso sí, que se trata de una versión Solo de V particularmente rápida.

Q&A MIKE PONDSMITH

Creador de *Cyberpunk 2020* y consultor de *Cyberpunk 2077*



¿Cuándo te propuso CD Projekt Red trabajar en *Cyberpunk 2077*? ¿En qué momento te convenciste de que era el equipo adecuado para darle vida digital?
Hablaron conmigo hace unos seis años. No sabía demasiado de ellos, pero la copia de *The Witcher 2* que me enviaron me impresionó, y cuando vi lo que tenían montado en Varsovia, me pareció todavía más alucinante. Pero lo más importante era que habían crecido con *Cyberpunk 2020*, y que eran auténticos fans.

En el pasado llegaste a trabajar con otras compañías desarrolladoras. ¿Qué ha sido diferente con CD Projekt Red?
Que escuchan. Y que están dispuestos a todo para crear un gran producto.

¿Qué es lo más difícil de trasladar mecánicas analógicas al formato videojueguil?
Los juegos de mesa se puedan ajustar instantáneamente a las necesidades del jugador. En el caso de los videojuegos, tienes que ser capaz de prever qué querrá/necesitará el jugador, porque no vas a recibir un *feedback* directo.

¿Cuán creíble puede ser una visión *Cyberpunk* del futuro?
Tengo reputación de pronosticar el futuro real de forma bastante exacta. Sobre todo, porque extrapolo detalles de un gran número de recursos a mi alrededor. Me paso la mitad del día leyendo artículos sobre temas políticos, sociales y tecnológicos que pueden afectar al mundo de *Cyberpunk*.

¿Eran las cosas muy diferentes cuando concebiste *Cyberpunk* 2020, y cómo ha afectado a la visión de dicho mundo?
La tecnología estaba menos presente y era más difícil de conseguir. El mundo aún no había sufrido algunos de sus cambios más chocantes, como el 11-S o el aumento del terrorismo. Pero un montón de temas con los que trabajamos ahora son cotidianos, lo que significa que rozamos la posibilidad de que sean aburridos y que sigan siendo relevantes.

Un juego con alusiones políticas despierta controversia. ¿Es algo de lo que eras consciente mientras trabajabas en *2077*? ¿Tener que diseñarlo para nativos digitales lo ha hecho distinto?
Cyberpunk siempre ha sido político, pero no en un sentido izquierda/derecha. Aborda el enfrentamiento entre el desequilibrio del poder y el empoderamiento de la tecnología. Es algo que viene de la época de los egipcios. El hecho de que la política esté tan presente no es tan antiguo. Lo que no significa que tenga que interferir a la hora de pasar un buen rato.

¿Por qué a a la gente le atrae tanto la idea del *Cyberpunk*? ¿Qué crees que es lo que dispara su imaginación?
La fantasía de lograr, reforzándote con tecnología, un efecto directo y casi superheroico sobre tu vida íntima, y además con actitud molona. Es algo personal. Estilístico. Y como género, funciona de aviso sobre hacia qué tipo de mundo nos dirigimos. ¿De verdad queremos existir en una sociedad decadente? ¿Realmente vale la pena vivir en peligro constante por un brazo cibernético? La elección, al menos en *Cyberpunk*, es cosa tuya.





Patrick Mills, diseñador jefe de misiones.

Como buen juego de rol, *Cyberpunk 2077* te permite personalizar de mil de maneras, tanto cosméticas como de otro tipo. La historia que escojas desbloquea desde el principio misiones secundarias específicas, mientras que la acumulación de puntos de atributos y bioestados ayuda a que el sistema de clases resulte fluido. A grandes rasgos, se divide en los Solos, centrados en la fuerza; los Techie, expertos en ingeniería, y los NetRunner, *hackers* de categoría: pero, gracias a la mencionada fluidez, V puede evolucionar a lo largo del juego. Se trata de que tengas siempre control sobre quién eres, como en cualquier obra *Cyberpunk*.

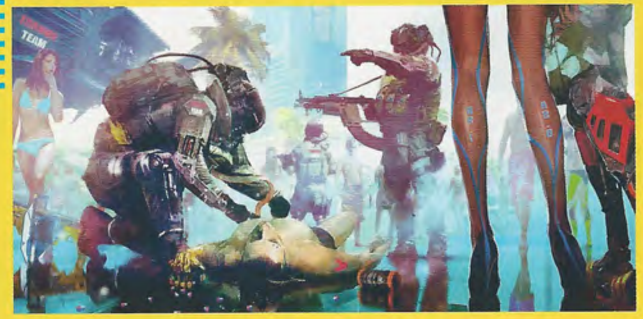
«Para nosotros es importante ofrecerte estas habilidades, que puedas elegir cómo jugar», indica Weber al incidir en la prioridad de CD Projekt de crear, ante todo, un auténtico RPG. «Hay momentos para pegar tiros, pero te ofrecemos diferentes maneras de resolver las misiones», aclara. «Por ejemplo, si decides desarrollar tus capacidades de *hackeo*, podrás afrontar muchas situaciones sin desenfundar el arma». Salta a la vista, en ese sentido, la influencia de *Deus Ex*, algo de lo que la compañía no se esconde... Aunque reconocen inspiraciones, recalcan que, ante todo, han querido hacer un videojuego muy suyo, incluso partiendo de la obra previa de Mike Pondsmith. «*Deus Ex* nos ha influido porque es uno de los grandes clásicos del género. Si preguntas a cualquiera por un videojuego cyberpunk, te dirán que ese es el juego», afirma. «De todas maneras, nuestra filosofía a la hora de diseñar misiones tiene mucho que ver con la forma en la que contamos una historia en *The Witcher*». ▶



«QUEREMOS ASEGURARNOS DE QUE CADA MISIÓN SEA UNA HISTORIA COMPLETA EN SÍ MISMA»



Aunque las demos no muestran demasiadas diferencias entre jugar con una mujer o con un hombre, puedes decidir la orientación sexual de V hasta cierto punto, y establecer relaciones con PNJs interesados.





CD PROJEKT DEMUESTRA QUE TIENE MUY CLARO CÓMO DESARROLLAR UN AMBICIOSO SHOOTER DE CIENCIA FICCIÓN

«También nos hemos inspirado en *Oxenfree*, un juego *indie* con un sistema de diálogos donde siempre tienes opción a una respuesta pero, si no contestas a tiempo, el interlocutor reacciona a ello y el diálogo continúa de forma natural», revela Weber. «En otras ocasiones, puedes frenar la charla de una persona que ya ha contestado, y también se adapta a la situación. Detalles así hacen más realistas las interacciones, así que nos ha influido». Pero además, la progresión del personaje no se basa únicamente en la fluidez del sistema de clases y la clásica estrategia de gastar puntos de experiencia en diferentes especialidades. Al amplio arsenal de armas disponibles con sus respectivos accesorios, y a las posibilidades que nos brinda el inventario, se le suma lo que los diseñadores de misiones han denominado *street cred*, o lo que es lo mismo, un sistema de credibilidad. Así, reali-



Para nuestra sorpresa, la mayor parte de lo que hemos visto de Night City ha sido durante el día. Lo que no significa que no haya recovecos oscuros que explorar: el dibujo conceptual de arriba muestra lo que debe ser The Afterlife, el bar preferido por V y Jackie.



Tus mejoras ayudan a la inmersión, para lo bueno y para lo malo. Una emboscada hace estallar tu implante de audio, y tu interfaz falla cuando los matones *hackean* tu puerto personal.

Humanos, al fin y al cabo

También formará parte del juego la mecánica de la 'ciberpsicosis' de *Cyberpunk 2020*, en la que los jugadores que se mejoran demasiado con ciberimplantes empiezan a sufrir efectos negativos sobre su salud mental... Pero CD Projekt no entra en detalles. Como diseñador de misiones, el pacto fáustico detrás del transhumanismo fascina a Patrick Mills. «Todas las penurias de la carne se esfuman, y te conviertes en una perfecta máquina cromada. Pero tienes que comprarle esas partes a alguien, y estarás en deuda con él; si necesitas más material, tendrás que ir a su tienda. Arrancas de la idea utópica de liberarte a través de la tecnología. Y es en plan, no tan rápido, que no has resuelto tus problemas. Siguen allí, de hecho la tecnología los empeora. Uno de los lemas de Mike es "Alta tecnología, baja vida"».





zando misiones secundarias, aceptando contratos para *arregladores* como Dexter DeShawn, la gente se empezará a quedar con tu nombre y podrás ir consiguiendo misiones más peligrosas, pero con mayor recompensa. «Lo mismo ocurre con el mercado negro si queremos comprar en él: si no eres nadie no querrán venderte nada, pero si la gente ha empezado a conocerte gracias a las misiones, tendrás la oportunidad comprar buen material», añade.

Aparte del sistema de clases, también afectará al combate y a la resolución de las misiones la elección del género del personaje principal. Así, aunque la experiencia de jugar como hombre o mujer no se diferenciará demasiado, sí ofrecerá pequeñas variaciones. «Por una parte, algunos personajes reaccionarán diferente dependiendo de tu género; y por la otra, habrá quien quiera convertirse en tu amigo o incluso podrás tener un romance con él», explica, confirmando que en *Cyberpunk* tendremos la opción de mantener relaciones, sexuales o no. «Por ejemplo, habrá personajes masculinos que sólo estarán interesados en otros hombres, así que tu elección inicial afectará a la experiencia con ellos».

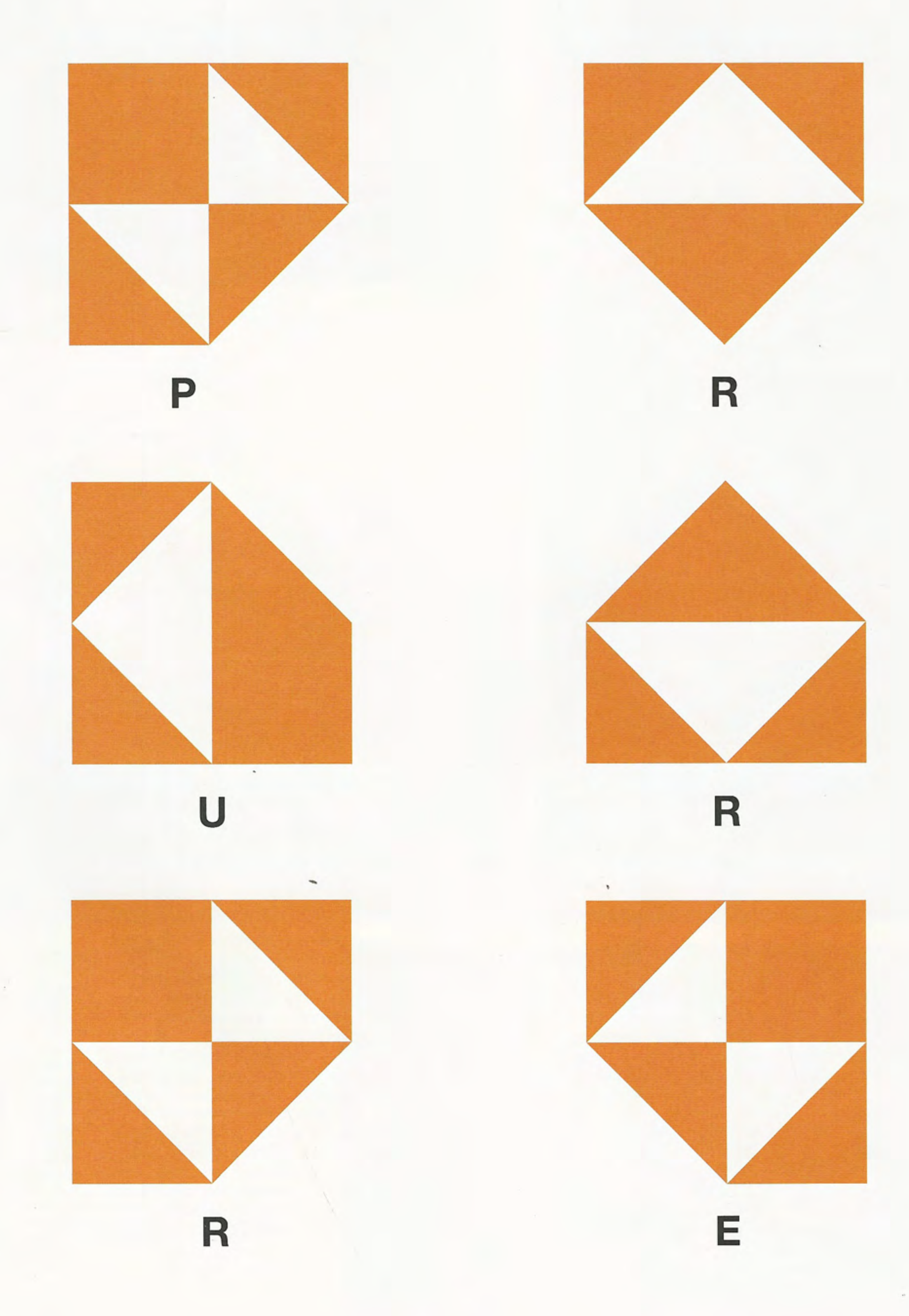
Lo que, desde luego, tendrá efectos secundarios a lo largo del juego –o al menos, eso nos ha asegurado CD Projekt– serán las decisiones que tomemos. «Para nosotros es esencial que cada decisión del jugador tenga consecuencias», afirma Weber con rotundidad. «A veces, en medio de una conversación, puedes optar por disparar a tu interlocutor, lo que puede provocar la misma reacción que si eres un maleducado con él, ya que todo desembocará en una pelea», concreta. «También puedes intentar la vía inteligente, y buscar toda la información posible en lugar de liarte a tiros; si haces eso, la historia también cambia».

«La intención es que, cuando los usuarios hablen entre ellos sobre sus partidas de *Cyberpunk*, se den cuenta de que se trata de experiencias muy diferentes», atestigua, subrayando que, como ya habíamos mencionado, el argumento de fondo elegido para nuestro personaje interferirá en el juego. «Queremos que tengas tu propia historia, y que sólo tú puedas conseguirla porque has tomado unas determinadas decisiones».

PARTE DE LO QUE HACE ATRACTIVO AL CYBERPUNK, Y HA AYUDADO A SU REEMERGENCIA, ES SU OSCURIDAD INTRÍNSECA

Por más revolucionario que aparente ser, un corte vertical de Night City no es más que un apunte de todo lo que aquí se promete. Otro tema bien diferente es si *Cyberpunk 2077* podrá representar con todo el cuidado que se merece la complejidad temática de un género tan popular y tan polémico a nivel político. De lo que no hay duda es de que CD Projekt está dispuesta a crear el mundo abierto más avanzado que jamás se haya visto, un auténtico salto de gigante hacia el futuro del entretenimiento interactivo. Así que, mientras vemos caer las flores digitales de cerezo, durante un incontrolable momento de asombro, la ilusión nos convence por completo.

Aunque parece que estamos más bien delante de un juego perteneciente a la siguiente generación, CD Projekt asegura estar desarrollando *Cyberpunk 2077* para PC, Xbox One y PS4. Se cumpla o no esa intención, sin duda es hacia donde debería apuntar el futuro de los videojuegos. ■

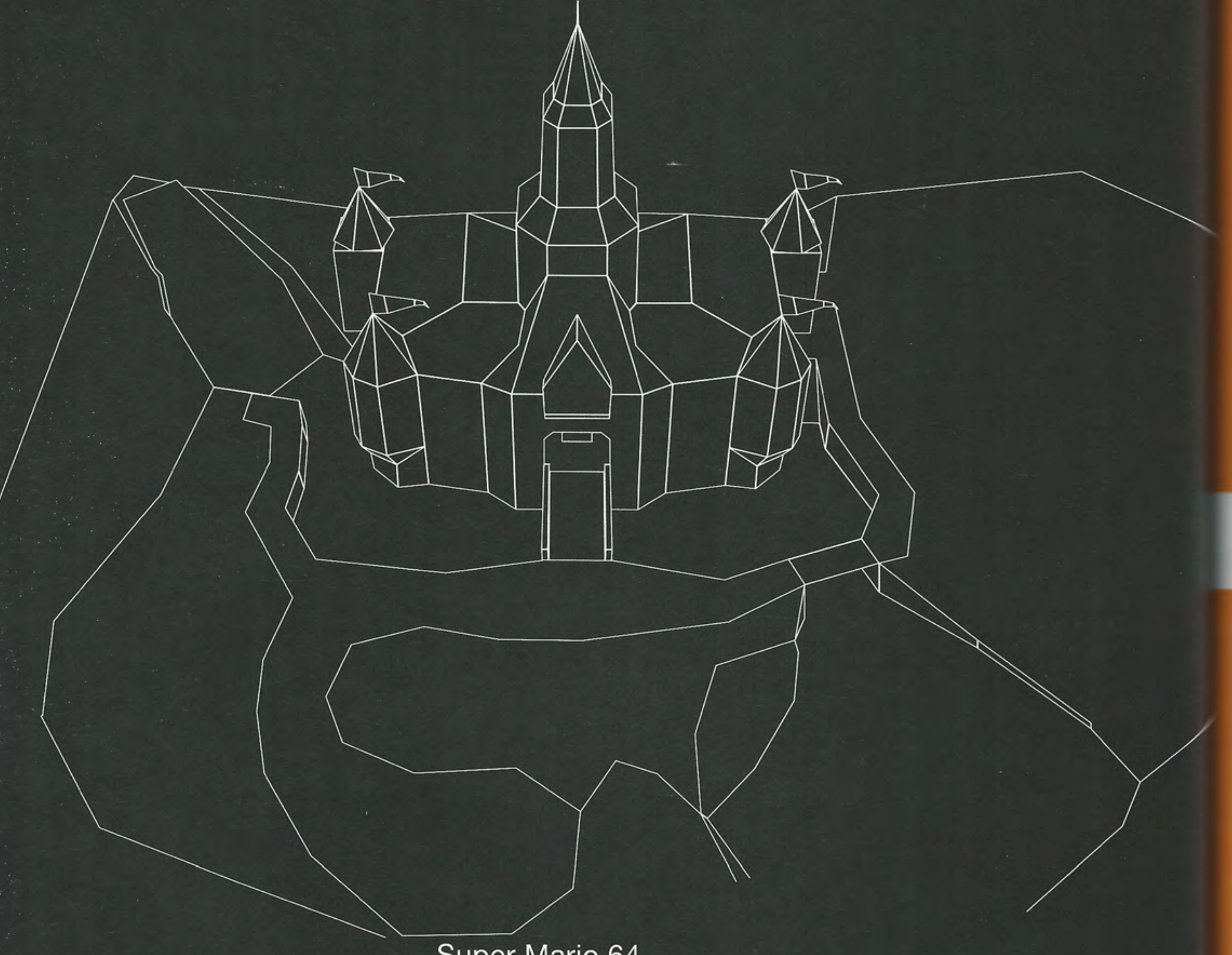

P
R
U
R
R
E



Repasamos los momentos clave que han marcado la industria del videojuego en los últimos años

Por Nathan Brown

▶



Super Mario 64

Movimiento 3D

Desarrollador / Editor Nintendo **Formato** N64 **Lanzamiento** 1996

Cuenta la leyenda que Shigeru Miyamoto pasó meses trasteando un prototipo temprano de *Super Mario 64.* Al principio, la cara más famosa de los videojuegos solo era un cubo que corría por un jardín bastante vacío. Poco a poco, a medida que Miyamoto fue investigando cómo debería moverse un personaje por un espacio 3D, Mario adquirió su forma y su funcionamiento. Durante el proceso, él y su creador idearon una plantilla para el movimiento 3D que todavía hoy se sigue usando, y que raramente nunca vaya a mejorar.

Su legado aparece en todos los juegos 3D de Mario: a menudo literalmente, ya que los conejitos que debes perseguir para conseguir una estrella son una retrollamada al desarrollo del juego; un conejo llamado Mips, como el procesador de N64, se añadió al prototipo para que Miyamoto pudiera afinar los controles. Su influencia se ha notado en todo juego 3D en tercera persona que se ha lanzado desde entonces, pero va más allá. Cuando se empezó a trabajar en *Super Mario 64,* el mando de N64 todavía se estaba desarrollando y las necesidades de Miyamoto marcaron la dirección del diseño. Este juego nos dio el joystick analógico. Y no solamente pertenece a una de las sagas más influyentes de la historia: también ejerce un fuerte reclamo para ser el más importante de todos.

Snake

Juegos de móvil

Desarrollador / Editor Nokia **Formato** Móvil **Lanzamiento** 1997

Puede que su impacto no haya sido tan directo como algunos de sus compañeros en estas páginas, pero *Snake*, qué duda cabe, es tan importante como la longitud de su cola. Es un juego maravilloso, pero apenas revolucionario, ya que su concepto se tomó prestado del juego de 1976 *Blockade*. Su aparición a finales de los 90 en los teléfonos Nokia le dio la popularidad, ciertamente, pero pocas personas en ese momento sabían que llevaban en el bolsillo una nueva forma de jugar.

Avanzamos 20 años y la historia es bastante diferente. *Snake* demostró el potencial de poner juegos en un dispositivo que no había sido diseñado para ello y que siempre tienes a mano. Demostró el poder de los juegos que se pueden controlar con un dedo, de manera que la mano libre pueda agarrarse a la barra del metro. Demostró que los juegos podían seguir siendo pequeños, incluso aunque la tecnología siguiera avanzando sin freno. Durante el proceso propició la creación de una industria global multimillonaria, hoy en día el mercado de videojuegos más lucrativo del planeta. Durante años, Apple se resistió a considerar el iPhone como una plataforma de juego, gracias al conocido desagrado de Steve Jobs por el medio. Un visionario como él tendría que haberse dado cuenta de que la batalla se había perdido hace mucho tiempo: la victoria se gestó en una pantalla monocromática llena de píxeles. ▶



Shenmue

QTEs

Desarrollador / Editor Sega (AM2) **Formato** Dreamcast **Lanzamiento** 2000

Puede que el concepto existiera antes de *Shenmue*, pero fue en AM2 donde se ganó un nombre. Que Yu Suzuki necesitara bautizar los Quick Time Events dice mucho sobre *Shenmue*; por entonces era la única manera de que Sega se decidiera a lanzar el juego. El equipo necesitaba una manera de involucrar al jugador en eventos para los que no habría sido capaz de crear un sistema de juego que funcionara. Así que Ryo Hazuki los usó para desarmar a los malos durante peleas; esquivar peatones durante persecuciones a pie; esquivar obstáculos en carreras de motos; hacer tropezar a un agresor que lleva un cuchillo, o liberar a un niño chutando una pelota a la cara de su captor.

Casi 20 años después, los QTE (en castellano, Eventos de Tiempo Rápido) siguen siendo tan populares y divisorios como siempre. Los desarrolladores los usan como método para dar rienda suelta a sus ambiciones cinemáticas mientras mantienen al jugador involucrado. Seguimos pulsando los botones según se nos ordena, preguntándonos si los desarrolladores son conscientes de que con nuestra atención centrada en pulsar los botones nos acabamos perdiendo muchas de las cosas que están sucediendo. Se ha recorrido un largo camino desde *Dragon's Lair*, pero esperamos que en los próximos años se encuentre una solución mejor.



Braid

Juegos *indie*

Desarrollador Number None **Editor** Microsoft Game Studios **Formato** 360 **Lanzamiento** 2008

Seguro que antes de que apareciera *Braid* ya había pequeños equipos creando juegos, pero el juego de Jonathan Blow fue el que abrió las compuertas a la escena *indie*. Aunque originalmente se ideó para PC, Blow consideraba lanzarlo más tarde en consola, pero un cheque de Microsoft le convenció de lo contrario y el resultado fue algo que Blow nunca podría haber conseguido por sí mismo. Este humilde juego de plataformas se anunció para Xbox 360 en el Tokyo Game Show de 2007, y fue la atracción principal de 360 en el Summer of Arcade el siguiente agosto. Es cierto que entonces las cosas eran distintas. Microsoft cuidó mucho el *lineup* del Xbox Live Arcade, y las fechas de lanzamiento estaban estrechamente controladas. Hoy, entre tantos nuevos lanzamientos, es más complicado que un juego destaque, y todavía es más difícil que recaude millones, como hizo *Braid*. Pero no se trataba solo de maquillar las cifras de ventas. Mostró al mundo que los juegos de consola no eran solo lanzamientos de gran presupuesto que poblaban las estanterías de las tiendas; que su duración no era sinónimo de su valor, y que pequeños y peculiares trabajos que ocultaban un significado más profundo bajo su superficie pertenecían al juego *mainstream*. ▶

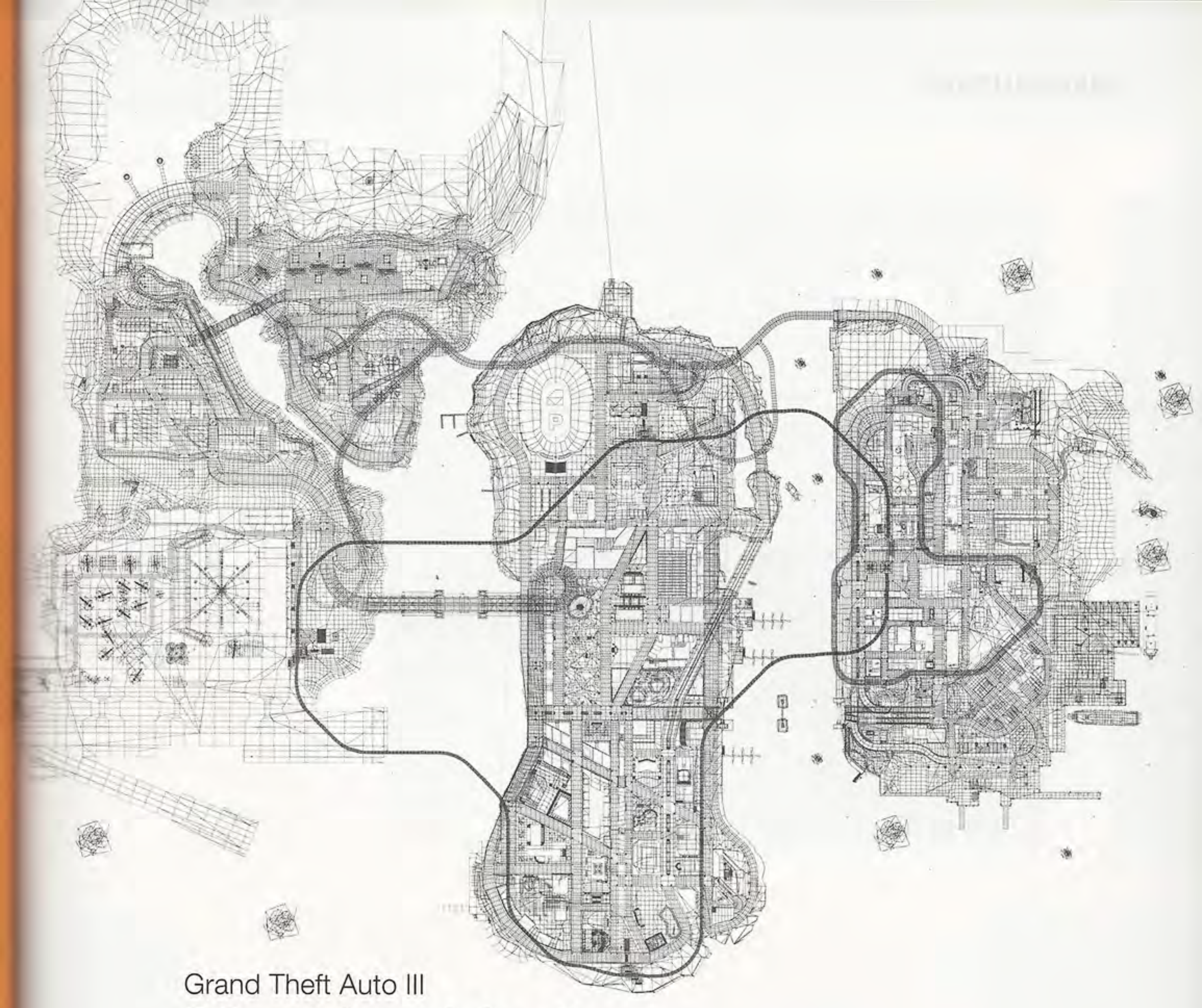


Minecraft

Acceso anticipado

Desarrollador / Editor Mojang **Formato** PC **Lanzamiento** 2009

El desenfadado juego de construcción de Markus 'Notch' Persson ha dado mucho a la industria: se convirtió en el LEGO de su época, ofreciendo a una generación de mentes creativas la libertad de construir cualquier cosa que pudieran imaginar. Jugó un papel vital en el crecimiento del *gaming* en YouTube. Y sirvió como advertencia de lo que el dinero puede hacer a una persona. Aun así, la principal contribución de *Minecraft* a la industria llegó antes de que Microsoft la comprara por 2.500 millones de dólares y Notch empaquetara su fedora y se trasladara a Hollywood. Empezó a trabajar en el juego en 2009, y un año más tarde empezó a venderlo cuando todavía estaba en fase alfa. Cuando en noviembre de 2011 alcanzó la versión 1.0, había vendido cuatro millones de copias. Hoy, el acceso anticipado, como en *Minecraft*, está en todas partes. Steam está lleno; Microsoft tiene packs de juegos en desarrollo con *hardware* Xbox. Puede que *Minecraft* sea el juego de su generación: un auténtico fenómeno de la cultura pop, el segundo juego más vendido de todos los tiempos. Pero si no fuera por su innovador modelo de negocio, su historia, y también la de Persson, sería muy distinta.



Grand Theft Auto III

Mundo abierto

Desarrollador DMA Design **Editor** Rockstar Games **Formato** PS2 **Lanzamiento** 2001

A algunos juegos les cuesta un poco conseguir que se sienta su presencia, pero tan solo bastaban un par de minutos jugando a *Grand Theft Auto III* para saber que las cosas nunca volverían a ser iguales. Liberty City, basada en Nueva York, marcó nuevos estándares en el ámbito y la escala de los mundos de los videojuegos (y, también, en lo que hacíamos dentro de ellos).

Raramente el lenguaje del diseño de videojuegos ha sido tan radicalmente reescrito. La sensación de libertad de *GTA III* no solo en lo que hacías, sino también en cómo y cuándo, fue toda una revelación. No solo fue una inspiración para los jugadores, sino también para los desarrolladores, sin importar el género en el que estuvieran trabajando. El mundo abierto se ha convertido, para bien o para mal, en uno de los arquetipos que definen a los juegos del siglo XXI, y su momento no está ni mucho menos acabado. ▶

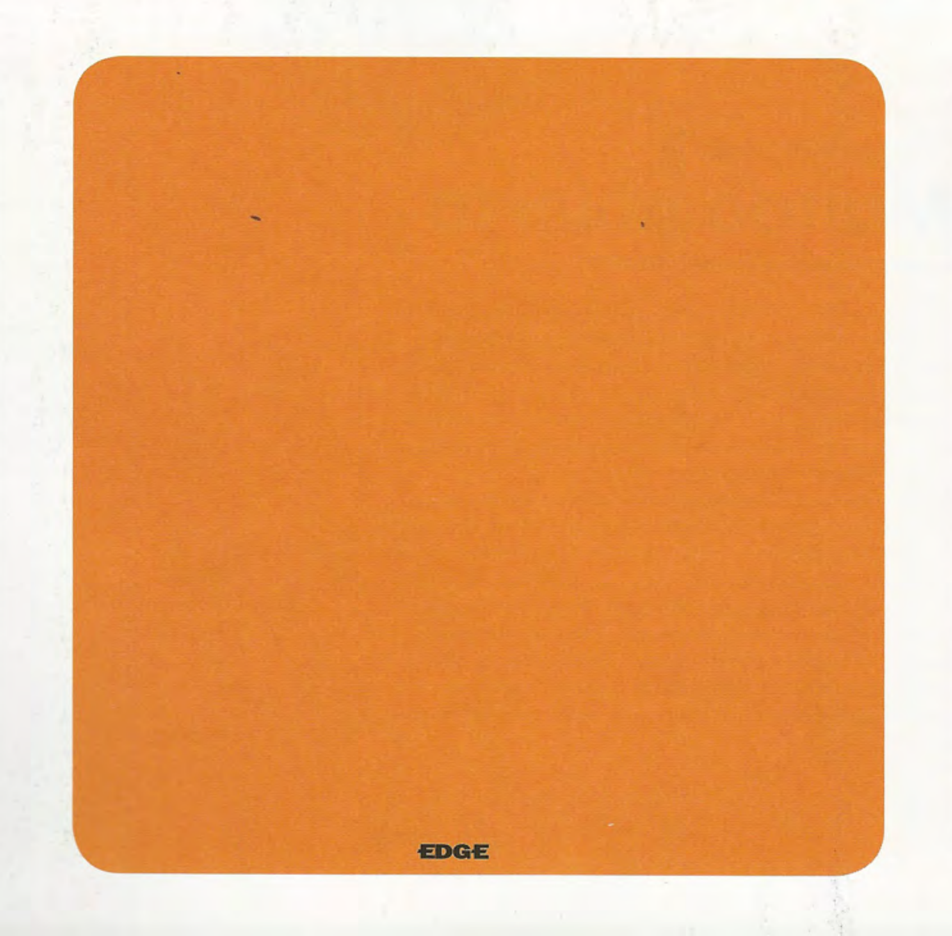
Quake

Control WASD

Desarrollador Id Software **Editor** GT Interactive **Formato** PC **Lanzamiento** 1996

Hay múltiples argumentos por los que *Quake* merece estar en esta lista, pues supuso un gran avance para los FPS en todos los aspectos. Resultó vital en el desarrollo del multijugador en línea, con jugadores conectándose a servidores para participar en partidas multijugador o en modo cooperativo. Con movimientos como el salto de cohete o el salto de conejo, también expandió el abanico de movimientos de los FPS. Y también supuso un gran avance técnico, catapultando a los *shooters* en primera persona al mundo del 3D.

Aunque fue la forma en cómo se jugaba lo que le valió su puesto en la historia. Al estar ambientado en un mundo poligonal 3D, los jugadores que venían de *Doom* o *Wolfenstein* se encontraron de repente en un mundo donde se podía mirar hacia arriba y abajo, y no solo a lado y lado. Creó la necesidad de darle un nuevo enfoque a los controles en los juegos de ordenador. ID no fue quien ideó la solución, algo que se le atribuye a Dennis Fong, un jugador legendario de la escena competitiva. *Half-Life* fue el primer juego en ofrecer WASD como configuración de control por defecto, y desde entonces pocos se han alejado de él, no solo en FPS o juegos de acción, también en juegos donde son necesarias las cuatro direcciones. Más de 20 años más tarde, existen rumores de descontento (Gabe Newell, jefe de Valve, prefiere ESDF), pero WASD sigue siendo el estándar, y todo porque ID se atrevió a hacer avanzar un juego a la velocidad de la luz.





Dr Kawashima's Brain Training: ¿Cuántos años tiene tu cerebro?

Juegos ocasionales

Desarrollador / Editor Nintendo (SPD) **Formato** DS **Lanzamiento** 2006

Cuando tu madre te llamó para decirte que tenía el cerebro de una persona de 34 años, sabías que algo importante estaba sucediendo. Incluso en esa época, *Brain Training* fue toda una transformación, con el primer lanzamiento de la gama Touch Generations de Nintendo en un intento del editor de enfocar los videojuegos a una audiencia más amplia. No es uno de los juegos más vendidos de la historia, aunque vender 19 millones de unidades no está nada mal, pero lo realmente importante es a quiénes se vendieron esas unidades, y el éxito de *Brain Training* entre ese público es lo que le otorga una plaza en esta lista. Demostró que los juegos pueden atraer a cualquiera, dado que los controles eran accesibles (escribir con un lápiz, hablarle a un micro) y la meta, cautivadora (engañar al paso de los años). *Brain Training* no solo situó la DS en manos inesperadas e inició una meta más atractiva para la industria, que iba en pos de ganancias millonarias. Es el juego táctil de móvil por excelencia, fácil de jugar y de entender, diseñado para que juegues a diario. Puede que desde entonces mamá se haya pasado a *Farmville* y sus múltiples invitaciones, pero el legado del Dr. Kawashima quedó ahí, en la historia. ▶



World Of Warcraft

Compromiso

Desarrollador / Editor Blizzard Interactive **Formato** PC **Lanzamiento** 2004

WOW podría aparecer en esta lista una media docena de veces. Puede que haya sentado las bases mecánicas para otros juegos, pero Blizzard refinó conceptos como los asaltos y los hizo parecer innovadores. También nos trajo muchas novedades, como las mazmorras de instancia, el árbol de talentos, la progresión a base de ganar experiencia en misiones y todo lo demás. Era accesible, embriagador y, para muchos, irresistible. Pero nada de esto expresa el auténtico poder de *World Of Warcraft*.

Su auténtico legado recae en cómo demostró que los juegos pueden ser algo más. No pasatiempos, sino hobbies; no algo pasajero, sino una obsesión duradera. Más de una década más tarde, con un número de usuarios oscilante, su influencia sigue siendo la misma. Cuando hoy en día los editores hablan sobre los juegos como servicio, *World Of Warcraft* es su piedra angular. Es un juego que floreció, mejoró y, con la expansión Cataclysm, lanzada en 2010, cambió de forma en el transcurso de casi 15 años. Puede que ya no juegue tanta gente como lo hacía en su momento álgido, pero aun así sigue teniendo unas cifras por las que muchas compañías matarían.



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Microtransacciones

Desarrollador Bethesda Game Studios **Editor** Bethesa Softworks

Bueno, no todo momento clave de la historia tiene por qué ser positivo. En el año 2006, Bethesda marcó el rumbo hacia una nueva frontera: el contenido descargable. Los desarrolladores llevaban un tiempo dándole vueltas al concepto de pequeños añadidos de pago sacados tras el lanzamiento y el estudio decidió usar *Oblivion* como conejillo de Indias. Lo primero en salir fue una selección de armaduras plateadas para tus monturas a un precio de 200 Puntos Microsoft (unos 2 euros).

Por aquel entonces, todavía no los llamábamos memes, pero 'armadura para caballo' se convirtió en un chiste recurrente y también en una manera de referirse a cualquier DLC de poco valor y escaso impacto. La indignación en los juegos raramente está justificada, pero, viéndolo con cierta perspectiva, los detractores de internet probablemente estaban en lo cierto: hoy en día estas personalizaciones estéticas son una de las tácticas más populares a la hora de monetizar. Bethesda, a su favor, aprendió de la situación: el DLC de *Oblivion* se rebajó y añadió contenido, reparando así la imagen de la compañía a ojos de aquellos a los que había ofendido, y también se apoyó en ello. Tres años más tarde, el 1 de abril (día de los Inocentes en múltiples países), el editor llevó a cabo una rebaja especial en los contenidos poslanzamiento de *Oblivion*. Rebajaron los precios de todos los DLC, excepto el de la armadura para caballos. A ese DLC le doblaron el precio.■



UN ENCUENTRO CON...

BRENDAN GREENE

El creador de *Playerunknown's Battlegrounds* habla sobre su influencia y se jacta de su ignorancia

POR JEN SIMPKINS

Menudo año ha tenido Brendan Greene, que también es conocido como *Playerunknown*, el hombre y el *modder* detrás de *Playerunknown's Battlegrounds*. Apareció un acceso anticipado en marzo de 2017, bautizado como *battle royale*, originalmente un mod del juego de disparos y supervivencia *DayZ*, que en sí mismo era un popular mod de *Arma 2*. Se convirtió en un gran éxito de inmediato, vendiendo más de 26 millones de copias y rompiendo el récord de Steam con la asombrosa cifra de 3,14 millones de usuarios. La versión íntegra de diciembre impulsó sus ventas por encima de los 40 millones, y *PUBG* de repente se convirtió en intocable.

Pero la gran idea que Greene había puesto en marcha fue una reacción en cadena. De pronto, todo el mundo quiere un trozo del pastel de *PUBG*, como por ejemplo, el título de supervivencia *Fortnite*, que cambió su objetivo con su modo *battle royale* en tiempo récord y que claramente ha superado a *PUBG*. El género que el juego de Greene ha definido es ahora todo un fenómeno, con rumores de que algunos de los grandes editores mundiales están preparando modos *battle royale* en sus juegos. Más de un año después de la versión inicial de *PUBG*, nos encontramos con Greene para tratar sobre las emociones que le asaltan cuando su propio mod ha sido modificado, de cómo permanecer fiel a una idea, rechazando influencias, y de qué manera es posible sobrevivir a un fenómeno mundial.

Ha sido un gran año para ti. ¿Cómo lo llevas?

Aún no lo he asumido, porque ha sido un año de locos. He estado prácticamente en todas las ciudades del mundo a estas alturas. Ha sido frenético, teniendo que llevar los asuntos de prensa, ir a convenciones y reunirme con un montón de fans. Ha sido fantástico y realmente he disfrutado mucho.

¿Ya te has acostumbrado a llevar los asuntos de prensa?

Sí, me estoy acostumbrando a ser un personaje público. Es un poco raro: tengo más de medio millón de seguidores en Twitter, lo que es de locos. Nunca pensé que alcanzaría este nivel de fama, pero intento mantener los pies en la tierra.

Supongo que no te imaginabas cuánto, pero tendrías la sensación de que *PUBG* iba a ser importante, ¿no?

Bueno, no. Es decir, cuando me entrevistaron la primera vez en Bluehole para unirme como director creativo a la empresa, me preguntaron: ¿Cuántas copias crees que venderemos? Yo confiaba en mi juego, y pensaba en un millón de ellas durante el primer mes. Había visto a *streamers* como Lirik o Break divertirse mucho con el mod de *Arma 3*, así que sabía que había algo ahí. Y con el éxito de *H1Z1*, sabía que si convertía ese modo de juego en un juego que fuera fácil de jugar, en vez de hacer un mod, sería popular. Reconozco que fui un poco arrogante por augurar un millón de unidades vendidas el primer mes, pero alcanzamos ese millón en solo 16 días, una cifra increíble. Ahora tenemos más de 40 millones entre todas las plataformas. Los números son desorbitados.

Se ha convertido en algo genuinamente personal, porque tu apodo está en el juego, y no muchos desarrolladores lo hacen. ¿Cómo de premeditada fue esa decisión?

Inicialmente iba a llamarse *Playerunknown's Battle Royale en Arma 3*, pero lo llamé *Playerunknown's Battle Royale* simplemente para eludir problemas de *copyright*. Aunque la película *Battle Royale* fue una influencia, el modo de juego no era en absoluto como la película. Pero le puse *Playerunknown's Battle Royale* sólo porque así evitaría el tema de los derechos de autor. Y ocurre lo mismo con *Battlegrounds*: me gustaba el nombre, porque queríamos crear esos mundos en los que tenemos batallas, ¿no es así? Porque hay algunas otras aplicaciones por ahí, como *Hearthstone's Battlegrounds*, lo que subsana cualquier restricción de *copyright* y nos permite registrar el nombre de *Playerunknown's Battlegrounds*. Y nos ha dado *PUBG*, que es un apodo genial.

¿Te has arrepentido alguna vez de utilizar tu apodo en él?

No. Me explico: recibo muchas buenas opiniones y otras tantas no tan buenas, pero eso son gajes del oficio, ¿no? Da igual el nombre, porque las opiniones habrían sido las mismas. No me importa (el reconocimiento). Me encanta ir a convenciones, me encantan las reuniones de fans. Me encanta conocer a gente que, literalmente, tiembla cuando se me acerca. Pero soy normal, no muerdo. Sé que significa mucho para ellos.

Has sido ingeniero de *software*, DJ, fotógrafo, *modder*, y ahora eres una estrella. ¿Ya te sientes como un desarrollador de juegos?

Como desarrollador *hardcore*, no, no soy desarrollador de juegos. Como director creativo, siento que he encajado en ese rol bastante bien. Creo que entiendo cómo trabajar en equipo y cómo ofrecer y ejecutar una idea. Así que sí, me siento un desarrollador de juegos ahora. De ninguna manera soy programador y realmente no puedo ensuciarme así las manos. He trabajado mucho durante el último año, y aún no creo que esté allí arriba, con los mejores directores creativos, pero siento que ya formo parte de la industria.

¿Cuáles son tus referentes profesionales?

Bueno, ¡ese es el problema! Nunca fui un gran jugador: jugaba ocasionalmente. Fui fotógrafo y DJ, de eso me ocupé durante años. Los fines de semana era DJ, hacía bolos o lo que fuera, así que no tenía mucho tiempo para jugar. En realidad, nunca le presté demasiada atención a la industria. ▶

Conocí a Tim Schafer, de PAX East, con Danny O'Dwyer. Y Danny, entusiasmado, soltó: «¡Tim! ¿Cómo estás? Encantado de conocerte», mientras yo me preguntaba: «¿Quién demonios es Tim Schafer?». Danny me dijo: «Ya sabes, el de *Monkey Island*». Y le contesté: «¡Ah! ¡De ese juego me acuerdo!». Cuando volví a encontrarme con Tim en los BAFTA y se le conté, me dijo: «¡Dios mío! ¡Te odio!». Así que nunca conocí a nadie en la industria, y no sé si tengo algún héroe o ídolo.

¿Crees que esa falta de conocimientos y expectativas te ha beneficiado de alguna manera?

Pienso que así es. Es decir, desde el punto de vista técnico, indudablemente. No conozco la tecnología en profundidad, y eso me permite tener sueños a lo grande. Con el diseño de juegos es lo mismo: no me pesan las reglas del diseño de juegos que muchos han aprendido, de ahí *Battlegrounds*: nació gracias a eso. El modo *battle royale* se creó gracias a mis carencias en diseño de juegos, y era un juego difícil. Creo que nuestro porcentaje de victorias es algo así como el 20%. En la mayoría de los juegos debe de ser alrededor de un 60%, y es lo que se deberíamos estar haciendo. Pero no, yo quiero castigar a los jugadores, hacerlos sentir tristes, enfadados y picados. Y eso les gusta. A los jugadores les gusta un juego que es difícil, les gustan los desafíos. Si el juego es demasiado fácil, se vuelve aburrido. Y *Battlegrounds*, como discurre contra otras personas, es el más difícil de todos.

¿Con qué aspecto de tu trabajo disfrutas más? ¿Con tu papel de estrella, o con tu papel de desarrollador?

Hay veces en que desearía poder detenerme y trabajar con mi equipo más estrechamente. Pero es importante mi trabajo con la prensa: es mi nombre el que sale en el juego, así que me toca hacer el *tour*. Y está bien así. No me importa viajar, no puedo ver mucho de los sitios que visito, aparte del interior de las convenciones, que son todas iguales. Hay ocasiones en que desearía tener más tiempo para estar con el equipo, porque me encanta trabajar con ellos, me gusta sentarme y hablar de cosas con ellos. Pero también es mérito del equipo el que no necesite hacerlo a menudo. En los primeros tiempos, sí, que fue cuando perfilamos lo que queríamos hacer, y qué deseábamos para el juego. Ahora ellos ya pueden encargarse de todo, lo que me hace sentir muy orgulloso.

¿Te ha afectado a ti o a tu vida más de lo que preveías?

No estaba preparado. Creí que sería un millón durante el primer mes, pero entonces creí que quizás venderíamos cinco millones de copias. Como dije antes, superamos los 20 millones, después los 40 millones, y aún se sigue vendiendo. Fui ponente en SXSW, hablé en GDC, hice la apertura de PAX... no me lo esperaba. Y aún me pregunto, cuando cuento mi historia, ¿por qué la gente quiere escuchar esto?. Para mí, no es tan interesante, pero me quieren escuchar.

He tenido mucho tiempo para reflexionar sobre ello, y si miras el Top 4 de juegos multijugador, en los últimos 10 o 15 años (como *Counter-Strike, Dota, DayZ, Battlegrounds*), todos ellos proceden de mods. No eran empresas triple A a las que se les ocurría una idea para un juego, sino que era un *modder* el que de repente decía: «Este es el juego al que quiero jugar», y otras personas se divertían con él. Creo que eso prueba que el *modding* es una forma realmente interesante de meterse en el desarrollo de juegos, y de probar tus ideas, porque nunca sabes lo que puede suceder.

Has desencadenado una reacción en cadena en la industria...

Se trataba de eso. Cuando el fenómeno MOBA empezó, hubo un auge masivo en esa dirección, y ahora estamos viendo lo mismo. Probablemente haya 20 nuevos *battle royale* publicándose este año. Solo espero que tengan suficientes giros. Por ejemplo, Cliff Bleszinski apostó por *Radical Heights* y parecía apostar por un mundo de diversión, un *battle royale* ambientado en los 80 con cosas absurdas, ridículas y trucos de BMX. Parecía divertido, ¿no? Pues algo así es lo que me gusta ver.

Tú eres un *modder* cuyo *mod* está siendo modificado. Hay gente que te está quitando espacio. ¿Cómo reaccionas ante ello?

Cuando nos referimos a nuevas publicaciones de *battle royale*, y a *mods* de *mods*, y a las *spin-off* de *spin-off*, quiero ver surgir nuevas e interesantes ideas. No exijo que rompan los moldes, pero sí que amplíen el género e intenten mejorar o cambiar el modo de juego. Creo que si en el futuro solo aparecen copias idénticas, todo se volverá aburrido. Quiero que este género crezca. Animo a todo el mundo que esté leyendo esto a mirar en la comunidad de *modding Arma*, porque es demencial la cantidad de contenido que hay allí, y el soporte que dan.

Para mí, se trataba de hacer un juego al que yo quisiera jugar. *CS:GO* es lo mismo, diseñaron un modo de juego al que querían jugar usando el motor de *Half-Life*. También pasa lo mismo con *Dota*: Kyle Sommer diseñó un modo de juego al que quería jugar. Pienso que es la diferencia fundamental entre el *modding* y los juegos triple A, que están a veces dirigidos por distintas voces, mientras que en el *modding* somos solo yo y mi sueño. Se trata de lo que yo quiera hacer, y no me importa lo que nadie más piense, porque estoy desarrollando esto y, si funciona, fantástico. Y si no funciona, bueno, no he perdido nada.

¿Prestas mucha atención a otros juegos de *battle royale*, o en replicar alguna idea suya?

En realidad, no. Tenemos una idea muy clara de lo que queremos del juego. Tenemos equipos internos que se encargan de la innovación en mayor profundidad, que preparan nuevos modos de juego y otros aspectos. Te lo miras en plan: «Estas son mis verdaderas sensaciones». Aunque cuando publicamos los *emotes*, la gente decía que estábamos copiando *Fortnite*, pero no, no lo hacíamos. El año pasado, en Praga, hicimos capturas de movimiento para los *emotes*. Queríamos darles comunicación no verbal, ya que hay personas que no tienen micro. Y ese era



CV

Greene hacía *mods* de videojuegos por afición mientras trabajaba de fotógrafo, DJ, o diseñador gráfico. Había visto el concurso en línea de Brian Hicks y Jordan Tayer, *The Survivor GameZ*. «Yo quería jugar a los juegos Survivor, pero no podía porque no era un *streamer*». Así que decidió hacer su propia versión, con aditivos y normas del tipo «el último hombre en pie», en lugar del juego en equipo de *Survivor GameZ*. En 2013, creó el modo *DayZ: Battle Royale* jugueteando en un servidor modificado. Cuando *DayZ* fue lanzado como título independiente de *Arma2*, Greene cambió su *mod* a *Arma3*. Tras un período como asesor en *H1Z1*, Greene se preparó para seguir los pasos de *DayZ* y publicar *PUBG* como título independiente, un hecho que supuso un revelador capítulo en la historia de los videojuegos.

«NO ME PESAN LAS REGLAS DEL DISEÑO DE JUEGOS QUE MUCHOS HAN APRENDIDO, DE AHÍ *BATTLEGROUNDS*: NACIÓ GRACIAS A ESO»



El nuevo mapa de Savage es solo la mitad de grande que Erangel y Miramar, pero han aumentado los objetos y el ritmo de la producción de armas, lo que propicia partidas rápidas.

el plan, pero siempre se van a hacer comparaciones y gente que piensa que reaccionamos ante algo de la competencia. Pero la mayoría de cosas que se nos ocurren las hacemos internamente. Mientras vemos juegos y jugamos a otros títulos, realmente intentamos mantener nuestra visión de juego de *battle royale* pura.

¿Es esa pureza el gancho comercial de *PUBG*?

Nos preguntan a menudo qué es lo que hace que nuestro *battle royale* destaque y se diferencie: ¡Nada! Tuve una buena idea para *Arma 3*, pero no queríamos cambiarlo demasiado, porque añadir aspectos y trucos inútiles para que se diferencie tu juego no resulta a menudo la mejor forma de proceder. No tiene sentido añadir funciones solo para diferenciar. No lo entiendo. Pero estoy seguro de que lo veremos, estoy seguro que hay departamentos de marketing que van diciendo que se añada o no se añada algo. Pero nosotros nos centramos en nuestro juego, e intentamos mantenernos focalizados todo lo que podemos. No quiero dejarme influir demasiado por lo que otros juegos están haciendo.

¿Te ayuda a ser coherente?

Bueno, es que se trata de eso. En SXSW, alguien me preguntó qué estábamos haciendo para combatir a X, y yo le dije que por qué necesitábamos hacerlo. La idea de que mi juego va a morir, o de que algo va a matar mi juego no la entiendo. Todos nosotros somos desarrolladores, a todos nos encanta hacer juegos, y todos tenemos el privilegio de ganarnos la vida con ello. Cuando nosotros, en su momento, lo publicamos, nos dijeron que íbamos a cargarnos *H1*. Soy amigo de los desarrolladores del juego. ¿Por qué querría acabar con un juego que no solo ayudé a crear, sino que ha sido desarrollado por amigos míos? Pasa lo mismo con el resto de juegos. ¿Por qué querría que desaparecieran? ¿No podemos todos coexistir?

Pero un juego nuevo se anuncia, y algunos de los primeros comentarios que surgen son para hablar de por qué fracasará. Démosles a los juegos una oportunidad. No queramos que algo fracase de inmediato porque no nos guste la idea, o porque pensemos que ya se ha hecho antes. Intentemos verlos quizá de manera diferente.

Entonces, ¿en qué será diferente el próximo *PUBG*?

Este año, queremos empezar a invertir en eSports e intentar construir un equipo global, algo que ya hemos empezado a hacer: estamos incorporando gente en Santa Mónica, en Amsterdam y en Corea del Sur. Ahora somos unos 300 entre todas las regiones, quizá incluso más. También queremos invertir en configurar herramientas y mejorar el punto de vista del espectador y la plataforma para que sea un eSport eficaz, y que la gente tenga la confianza de decir: «Sí, puedo usar *PUBG* como plataforma». Eso es lo que de verdad queremos. Y lleva tiempo. A otros juegos les ha llevado tres años ser considerados un eSport: no sucede de un día para otro. Hay gente que cree que, con un chasquido de dedos, las cosas pasan solas, pero no ocurre así. Especialmente algo como esto, ya que nadie ha hecho un eSport de *battle royale* antes. Aún estamos intentando determinar el mejor formato.

Parte de lo que hace a *PUBG* tan atractivo es la idea de una persona contra muchas. ¿Por qué buscas convertirlo en un eSport?

Me encantan los eSports, me encanta ver *CS:GO*, pero siempre hablamos de dos equipos de cinco en el escenario y, para mí, no hay suficiente espectáculo ahí. Quiero poner a cien personas en el estadio, y quiero que el primer equipo eliminado se levante y se marche. Esa es la idea de un espectáculo auténtico, con un estadio entero animando a cien personas. Ese era mi sueño cuando diseñé *DayZ*. Es muy fácil de ver como espectáculo deportivo: se trata solo de un hombre, o de una mujer, con una pistola.

Pero hay mucho más detrás de eso...

Sí, pero observa un partido de golf. Quizá haya cincuenta personas en el campo, pero aun así logran cubrirlo y que se erija como un buen espectáculo deportivo. Queremos hacer lo mismo. Tenemos que contemplar el espectáculo de manera diferente. No puede ser como *CS:GO*, o *Dota*, donde incluyes acciones todo el tiempo, sino que tenemos que ver cómo hacer un buen espectáculo de un *battle royale*, y cómo contar la historia de todos. Estamos intentando aprender y determinar el mejor sistema para hacerlo justo para los jugadores, como también para los espectadores, para que se puedan sentir involucrados. Estas ▶



La querida arma cuerpo a cuerpo de *PUBG*, la sartén, ha sido causa de demandas contra imitaciones en títulos para móvil.



cosas llevan su tiempo, pero trabajar con organizaciones como PGL y StarLadder ha sido genial.

En teoría, los eSports parecen oponerse a tus raíces de *modder* rockero y punk, cuando hacías el juego que querías y no te importaba lo que pensara la gente. Los eSports son ahora un gran negocio. ¿Dónde reside su atractivo?

Siempre ha sido mi deseo. Quería crear un eSport nuevo de *battle royale*, así que es la culminación de mi sueño. El entorno de los eSports es todavía muy reciente y muy exclusivo, solo para *gamers*. Quiero verlo expandirse hacia entornos como la cadena ESPN. Ya hemos visto algunas cosas como *Dota* y otros en ESPN, pero pienso que un juego como *Battlegrounds* se siente como más cercano para la gente que no está metida en los videojuegos.

Juegos como *Dota, Overwatch y Fortnite*, hasta cierto punto, son difíciles de ver para alguien que no juega habitualmente, porque no estás seguro de lo que está pasando. Yo no puedo ver un juego como *Dota* sin alguien diciéndome exactamente qué es lo que está pasando, ¿sabes? (Ríe). *PUBG* es infinitamente más reconocible porque es muy fácil de entender. Hay una historia que es nueva cada vez. Resulta muy fácil de ver. No es que quiera irrumpir de repente en el mundo de los eSports, sino que es el sueño que tenía para el modo de juego *battle royale*.

¿Han cambiado esos sueños que mencionas a medida que te ha cambiado la vida?

En realidad, no. Siempre he dicho que todo lo que quiero es presenciar nuestro primer evento en un estadio. Y percibir el modo *battle royale* como un eSport, y ahora estamos empezando a acercarnos. No intentamos precipitarlo. Realmente queremos asegurar que las plataformas existan, que las herramientas estén. Y si la comunidad así lo quiere, pasará. Pero no queremos ir diciendo que somos el siguiente eSport. Es algo en lo que queremos trabajar para asegurarnos de que hacemos las cosas bien. Sin tu comunidad, sin tus jugadores, estás jodido, así que tienes que asegurarte de que se involucran para ofrecerles un gran juego.

Y, cuando alcances tu sueño, ¿qué será lo siguiente? No pareces la clase de persona que pare quieta...

No, no. Pues mira, hay otros juegos a los que quiero jugar, ¿vale? No hacerlos, sino jugarlos. Y quiero hacer otras cosas. No voy a compartir nada sobre las ideas que tengo para otros juegos, pero las tengo. Pero para mí, hasta que los *battle royale* y *Battlegrounds* no sean algo a nivel de eSports, no me plantearé nada más. Tengo muchos otros juegos a los que jugar, y espero tener la oportunidad de hacerlo algún día, pero ahora mismo lo que quiero es tener *Battlegrounds* más o menos terminado.

¿Cómo se consigue salir adelante después de convertirse en un fenómeno? ¿Hay una lección detrás de lo que le ocurrió a Notch?

Bueno, yo no soy multimillonario (ríe). Sí, le tengo pavor a mi próximo juego, porque va a ser *El nuevo juego de Playerunknown*. Y va a haber muchas miradas puestas sobre él. No importa lo que haga, ya que habrá muchas críticas porque no será como *PUBG*. Y lo he aceptado: no voy a hacer un juego que vaya a tener unos tres millones de usuarios simultáneos y diez millones de jugadores al mes. Pero tampoco pretendo eso. Simplemente aspiro a diseñar un juego al que quiera jugar, y si otros quieren también jugar, pues fantástico. Pero si finalmente no juegan, pues tendré un juego al que poder jugar. Esa es mi perspectiva: probablemente vaya a cagarla, pero a mí me parece bien.

«LE TENGO PAVOR A MI PRÓXIMO JUEGO, YA QUE VA A SER EL NUEVO JUEGO DE *PLAYERUNKNOWN*. Y VA A HABER MUCHAS MIRADAS SOBRE ÉL»

¿Vas a poner tu nombre en el próximo juego que hagas?

No tengo ni idea. Lo lanzaré sin título. ¡O simplemente lo llamaré *El próximo juego de Playerunknown*!

¿Cuánto tiempo necesitarás para que eso ocurra?

La verdad es que lo desconozco. Primero quiero terminar esto. Estamos haciendo muy buenos progresos en eSports este año. Ahora hemos contratado a algunos nuevos empleados excelentes. Nuestro nuevo director de marketing es un exRiot que ayudó a lanzar *League of Legends* en Corea, así que tiene mucha experiencia en comercializar eSports.

¿Así que sabías quién era tu nuevo director de marketing antes de contratarlo? ¿No le hiciste como a Tim Schafer?

Yo le hice a Tim Schafer lo que le hago a todo el mundo... Es que, realmente, no conozco a nadie en la industria, así que para mí es un placer conocer a estas personas, y poder hablar con ellas sin más preocupación.

Te sucede como a Nintendo, a quien le gusta contratar a diseñadores que, en realidad, no sepan demasiado sobre juegos.

¿A que sí? Me di cuenta de eso y pensé que era lo correcto, porque te beneficia cuando no te pesa la formación previa. Incluso me pasa a mí, porque no juego demasiado y así no recibo influencias inadecuadas. Por eso mi idea para *PUBG* fue siempre bastante pura. No me sentí influido por otras personas. Tengo un amigo productor que no escucha música. ¡Es que no la escucha! Y lo que ocurre es que no quiere ser influido por lo que pasa en la industria de la música. Yo también lo entiendo así. ■



ESPACIO COMPARTIDO

¿Por qué no trabajan más unidos los juegos y la arquitectura?

Por Alex Wiltshire



Cuando se compara a los videojuegos con otros medios creativos, suele ser el cine. Ambos son intrínsecamente visuales, y ambos tienen historias como motor. ¿Qué sería de los juegos y las películas sin personajes fuertes, conflictos y riesgos elevados? Pero por popular que sea la comparación, solo es superficial. ¿Qué es una película cuando su público puede ejercer de intérpretes, director y fotógrafo? ¿Y si no es lineal y su guion lo escribe más el paso de los espectadores por el espacio que el tiempo que pasan mirándolo?

Cuando piensas en juegos, piensas en espacios. Piensas en atravesar niveles, sea en 2 o 3D, superando los desafíos que surcan una geometría cuidadosamente diseñada. En la sensación de lugar que puede conjurar un nivel de videojuego, trasladándote a ciudades y estancias, bosques y llanuras, mediante el rectángulo 16:9 de tu TV. Piensas en cómo los entornos de los juegos te dicen sin palabras lo que tienes que hacer, y cómo están hechos para objetivos concretos, desde galerías de tiro a clubes sociales o habitaciones con rompecabezas. Así que, por si no estuviera ya claro, el primo más cercano de los videojuegos no es el cine, sino la arquitectura.

Las similitudes entre los dos no se limitan al aspecto. «La arquitectura es el medio más cercano a los videojuegos porque son una mezcla de matemáticas, arte y diseño, de experiencia y teoría, de una forma que al cine no suele interesarle», dice **Greg Kythreotis**, exestudiante de The Bartlett, la escuela de arquitectura del University College de Londres, y ahora desarrollador en un nuevo estudio londinense llamado ShedWorks. «Hay mucho solapamiento». Utilizan un software similar: si entrecierras los ojos te costará distinguir el AutoCAD del Unreal Engine 4. «Los métodos de manipular objetos digitales en el espacio serán muy familiares para los diseñadores que salten entre disciplinas», añade **Kieran Long**, crítico de arquitectura y director del Centro Sueco de Arquitectura y Diseño de Estocolmo. Además, diseñadores de juegos y arquitectos piensan de forma similar. Diseñan cosas con propósito, crean sistemas y espacios que tengan ciertas funciones y con el objetivo de guiar a sus usuarios, indicándoles cómo deben usarlos. También pretenden que esos espacios despierten respuestas emocionales. Y antes de que pienses que los arquitectos solo se preocupan por diseñar objetos físicos que se construirán con ladrillo y mortero, la arquitectura no siempre es para ser construida: a menudo trata de despertar, explorar y vender ideas. Hoy, las dos formas se acercan aún más a medida que las tecnologías digitales se entrelazan con la arquitectura y el entorno constructivo.



ARRIBA *London Development Toolkit* es una crítica jugable al mercado de viviendas de lujo urbanas. Dibuja una torre y el juego creará un rascacielos, pero el único poder creativo que tiene el jugador es editar anuncios.
ABAJO *Playable Planning Notice* es un proyecto de los estudiantes de Youandpea: permite a los jugadores utilizar el lenguaje de las declaratorias de fábrica para generar estructuras.

ARQUITECTURA Y VIDEOJUEGOS USAN SOFTWARE PARECIDO: SEGÚN LO MIRES, CUESTA DISTINGUIR AUTOCAD DE UNREAL ENGINE 4



Mediante el campo de la arquitectura reactiva, los edificios utilizan cada vez más tecnologías para responder a sus ocupantes, gestionando automáticamente la temperatura y la luz. Por ahora de una forma muy mundana, pero refleja una serie de ideas que emergieron durante los años 60 de proyectos especulativos como el Fun Palace de Cedric Price, un edificio diseñado para el entretenimiento que se reconfiguraba constantemente para servir a las necesidades de sus visitantes. En muchos sentidos, el Fun Palace es un gigantesco videojuego físico, así que la naturaleza propia de los juegos lleva años en el canon arquitectónico.

Pero pese a ello hay muy poco flujo de ideas entre arquitectura y videojuegos. Rara vez buscan los arquitectos inspiración en los videojuegos, igual que pocos desarrolladores de juegos se inspiran en arquitectos, más allá de algunos fondos bonitos. «La arquitectura no está tan abierta al pensamiento interdisciplinar como debería en la era digital, y la interacción de los videojuegos con otros campos de la cultura es muy poco profunda», dice Long. Ambos campos discurren en paralelo, pese a su proximidad.

«No hay casi precedentes en la educación arquitectónica del uso de juegos como un medio primario para explorar ideas urbanas o arquitectónicas», afirma **Sandra Youkhana**, la mitad de Youandpea, un estudio de arquitectura londinense que se dedica justo a eso. «Hay muy poco interés en lo que son hoy los videojuegos», coincide Kythreotis. «Está claro que se les considera un medio de categoría inferior al cine. En La Bartlett enseño a mis ▶







DESDE ARRIBA Sandra Youkhana y Luke Caspar Pearson, del estudio de arquitectura londinense Youandpea. Kieran Long dirige el Centro Sueco de Arquitectura y Diseño

alumnos a usar herramientas como Unity para hacer críticas en los másteres, y les interesan las ideas, la teoría y el concepto, pero su comprensión del medio es mínima, tendiendo a cero». Pero, ¿por qué? Para Andy Nealen, diseñador del juego de puzles de física *Osmos*, codirector del Laboratorio de Innovación de Juegos de la Universidad de Nueva York, y graduado en arquitectura e ingeniería estructural, se debe sobre todo a la naturaleza monolítica de la arquitectura. «Un arquitecto tiene el potencial de despreciar la temporalidad de los videojuegos porque su formato no lo es», dice. «Su formato es permanente, y carga con toda esa idea de sostenibilidad; los edificios, literalmente, tienen que superar la prueba del tiempo. Eso es algo mucho más difícil que hacer videojuegos. Todo resulta serio cuando pertenece al mundo construido a nuestro alrededor». Habiendo pasado de la arquitectura a los videojuegos, encontró el cambio de responsabilidades muy liberador.

Por el lado de los juegos, aunque los diseñadores de niveles y artistas tratan de recrear arquitecturas en su afán por hacerte sentir que exploras entornos creíbles, no se involucran de la misma forma con esas estructuras que un arquitecto. No necesitan tener en cuenta los materiales de los que están hechas, los sitios sobre los que se encuentran, las regulaciones que las rigen, los usos a los que deben obedecer. «Mi instinto me ha dicho siempre que los programadores de juegos improvisan, porque la arquitectura de verdad es aburrida, ¿verdad?», dice Nealen. «Sí, las 10 mejores construcciones de 2005 tendrán un diseño increíble, pero el resto del mundo está trabajando en casas. Incluso los que trabajan en los edificios superchulos pretenden ser escultores, aunque generalmente tienen restricciones físicas y funcionales muy severas». Las preocupaciones de un diseñador de niveles o un artista son muy diferentes a las de un arquitecto.

Pero hay algunas intersecciones entre ambos campos que sugieren cómo pueden aportarse ideas. Un ejemplo son los arquitectos que se convierten en desarrolladores, como Dan Walters: pese a terminar los siete años de su carrera de Arquitectura en Cardiff y Cambridge,



Tokyo Backup City **es un diseño conceptual de ciudad que adapta los complejos mecanismos de una máquina de medallas japonesa a la escala cívica.**

«LA ARQUITECTURA DEBE DESCOMPONERSE EN PARTES, PARECIDO A LO QUE HACES CON UN JUEGO: NADIE DISEÑA UNO AL COMPLETO EN SU CABEZA»



Calvino Noir**, el hermoso plataformas y sigilo de Dan Walters para iOS y PC, presenta tres personajes jugables en una arquitectura inspirada en los años 30.**

su corazón siempre ha estado con los videojuegos (ya en su adolescencia creó mods de *Half Life*). Pero se esperaba que escogiera una profesión más convencional, y se encontró inscribiéndose en Arquitectura en la universidad (además, dice, «mis mods eran bastante horribles»). Siguió programando en su tiempo libre y acabó dejando la arquitectura cuando consiguió una beca de Google para trabajar en un proyecto de código abierto. En 2011, ese proyecto se convirtió en su primer juego publicado, *Terrorhedron*, un *tower defense* 3D con un modo cooperativo para 10 jugadores.

Cada uno de los juegos de Walters encaja con un género distinto y tiene un aspecto impactante, desde el sigilo plataformero de *Calvino Noir* al cajón de arena *Stormworks*, de construcción de vehículos sujetos a la física, o el puzle narrativo *Peregrin*. Es tentador pensar que su variedad estilística es el resultado de sus años como arquitecto, pero Walters rechaza esa interpretación. «Me divierte explorar cosas nuevas, dar con nuevos lugares visuales, construir nuevas mecánicas y hacer algo nuevo», dice. «Cuando comencé era muy consciente de que necesitaba destacar, y eso fue hace seis años, cuando era fácil. Debías tener tu propia identidad».

En lugar de eso, los beneficios de su entrenamiento arquitectónico y su pasantía en el estudio londinense De Matos Ryan son más prácticos, dotándole de herramientas para comprender cómo mejorar un diseño, qué cambiar y por qué. «Es un proceso creativo abstracto, cómo decides traducir tus intenciones y los límites, el contexto y los habitantes», afirma. «Tienes que descomponer la arquitectura en partes, y eso se parece a lo que haces con un juego: nadie diseña un juego entero en su cabeza. Pero comienzas con unas cuantas ideas y mecánicas, las sitúas y ves cómo interactúan. Y lo genial de los juegos es que puedes caminar por el edificio a medias como si estuviera terminado». Y en términos aún más prácticos, Walters dice que el año más útil de su carrera fue el último, cuando aprendió las leyes mercantiles, cómo abrir un negocio y cómo hacer acuerdos legales con clientes. Eso le llevó directamente a montar su propio estudio y a



ARRIBA Arte conceptual de *Peregrin*, juego de puzles con trama para iOS y PC, donde los jugadores exploran ruinas y usan la capacidad de controlar criaturas para resolver sus misterios. ABAJO No se sabe aún mucho sobre *Sable*, de ShedWorks, más allá de que va de correr por desiertos. Su aspecto se inspira en la obra del dibujante Moebius.

sus primeros contratos.

Para **Greg Kythreotis**, que está haciendo *Sable*, un juego donde pilotas una moto voladora por un desierto que parece creado por el dibujante de cómic Moebius, las similitudes conceptuales entre la arquitectura y los juegos son más evidentes. «Hay una permeabilidad entre las dos, o al menos sientes que debería haberla», dice. «Cuando yo estudiaba arquitectura, los edificios que diseñaba no iban nunca a ser reales, pero existe la percepción de que hay un gran salto entre la arquitectura y los videojuegos; y no son tan distintos».

En La Bartlett, derivó hacia una unidad (el nombre que el colegio da a los grupos de estudio especializado a cargo de tutores) dirigida por Luke Pearson, hoy la otra mitad del estudio Youandpea. «Supo que estaba haciendo un doctorado sobre Los Santos, le dije que yo no quería ser arquitecto, que quería hacer videojuegos, y acabó siendo mi tutor».

Kythreotis se describe como un desarrollador de juegos, pero encaja a caballo entre los dos campos. Le interesa la forma en que se experimenta la arquitectura, las interacciones habituales de la gente con los espacios, que tan bien modelan los juegos. Piensa cómo atraviesas el Tokio de *Persona 5* o el Lordran de *Dark Souls*, cómo te aprendes sus entornos y lo que puede aportar cada zona, y cómo te hacen sentir.

También ha estado trabajando en una instalación para una muestra en el Real Instituto de Arquitectos Británicos llamada «Disappear Here». Comisariada por el arquitecto Sam Jacob, la exposición trata del uso de la perspectiva en el dibujo arquitectónico desde el Renacimiento hasta hoy. La pieza de Kythreotis vuela por estructuras arquitectónicas tridimensionales generadas algorítmicamente, y es un comentario sobre cómo la perspectiva, central para la imaginación y visualización de la arquitectura, no es sino una ilusión que representa un espacio 3D en una hoja de papel en 2D.

Precisamente los videojuegos usan la misma ilusión, engañarte para que creas que lo que ves en tu pantalla plana es tridimensional. «La instalación intenta crear un dibujo arquitectónico que se desarrolla en tiempo real», dice Jacob. «Está incrustada en la lógica de los videojuegos, donde sitúas una cámara que estructura el espacio. Intenta establecer una relación entre la idea renacentista de la perspectiva como sistema de dibujo, las cámaras fotográficas y las cámaras virtuales. La lógica de la perspectiva es algo que invade muchos aspectos de cómo representamos e imaginamos el mundo». ▶





ARRIBA Andy Nealen, creador de *Osmos*. DEBAJO Dan Walters ha desarrollado varios juegos y estudió arquitectura en la universidad.





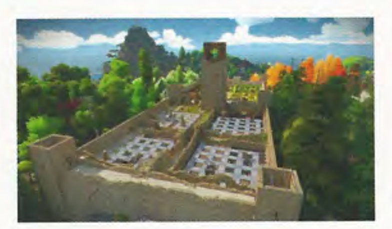
Robert Yang es desarrollador de juegos y profesor ayudante de artes en el Game Center de la Universidad de Nueva York, con particular interés en el diseño de niveles.



Greg Kythreotis estudió arquitectura en La Bartlett de Londres.

La representación de la arquitectura mediante la tecnología y el diseño de juegos es justo el foco de Youandpea, de Luke Pearson y Sandra Youkhana. «Llevamos un estudio que se centra específicamente en utilizar juegos en el diseño arquitectónico», explica Pearson. «Nos interesa cómo un juego puede ser diferente como medio representativo de la arquitectura. Hay una larga lista de arquitectos que han usado dibujos, modelos e incluso películas para explorar sus ideas, pero los juegos ofrecen algo distinto. Ahí es donde esos vínculos aún no establecidos entre la arquitectura y los juegos comienzan a cuajar». Programados en Unity, sus proyectos son totalmente conceptuales, retrotrayéndonos al mundo de Cedric Price y el grupo Archigram, diseñados con estudiantes y para exposiciones. Pero lo más importante es que no son meramente visuales: abrazan el diseño de juegos. «En algunos proyectos escogemos sistemas de las ciudades, como la vigilancia», dice Youkhana. «Hemos hecho proyectos para Londres, Nueva York y L.A., juegos específicos no solo para educar a los jugadores sobre aspectos que puedan desconocer de sus ciudades, sino tratando de que sean obras atractivas que hablen al público más allá de unos dibujos estáticos que quizás no sepan leer». El *London Developer Toolkit*, por ejemplo, es una sátira sobre el «creciente *skyline* londinense de construcciones residenciales fálicas» que propone al jugador que dibuje un 'boceto de servilleta' de un edificio que el juego pasa a generar en 3D, solo para que el jugador descubra que su participación efectiva en el diseño es mínima y que su papel queda reducido a crear llamativos anuncios para que su edificio atraiga a inversores. Otro proyecto involucra a los jugadores en la planificación urbana, mostrándoles cómo los mecanismos del sistema de planificación van haciendo que la idea original se vaya volviendo más y más alocada. Otro es un FPS en el que los jugadores crean el paisaje de Los Ángeles a base de disparar vegetación, cemento e inversiones contra el terreno, como forma de expresar las fuerzas clave que han modelado la verdadera ciudad.

«Poder jugar a estas cosas introduce de hecho la arquitectura en un diálogo muy interesante con la persona que interactúa con ellas», dice Pearson. «Los juegos podrían formar parte de una nueva ola de la representación arquitectónica, y recuperar el pensamiento utópico de Archigram y otro grupos similares de los 60,



ARRIBA La isla donde transcurre *The Witness* incorpora la resolución de puzles en su trama, con un mundo lleno de trucos de perspectiva y cambios de alineación.
ABAJO Sus entornos reflejan cuidadosamente los materiales de las que están hechas las estructuras. Van Buren hizo además un montón de bocetos y modelado 3D durante el diseño.

INTENCIONES PURISTAS

El dibujo arquitectónico utiliza mucho de los mismos medios de representación que los juegos, como las proyecciones isométricas de *SimCity y Monument Valley*, que te sorprenderá saber que es un bombazo en los círculos de arquitectos. «A muchos diseñadores parece gustarles *Monument Valley*», dice Claire Hosking. «Tiene una estética muy sofisticada y va de pensar cómo se unen los espacios». Sam Jacob está de acuerdo: «Hoy, casi toda la arquitectura se produce digitalmente, desde los diseños conceptuales a los planos o los renderizados fotorrealistas que usamos para vender esos diseños a los clientes y al público. *Monument Valley* es una transición clave entre el mundo de la arquitectura y el de los videojuegos, con su vista isométrica y ese aire pastel de aerógrafo, que es justo la estética de muchos dibujos arquitectónicos de los estudiantes y arquitectos más jóvenes».



sobre la construcción de sistemas y ciudades juguetonas que respondieran a deseos y necesidades».

Pero, ¿qué ocurre si los arquitectos entran en el mundo de los juegos, en vez de que los juegos lleguen a la arquitectura? En el caso de *The Witness*, juego de puzles en primera persona de Jonathan Blow, llevó a un entorno de juego más rico y creíble. La arquitecta involucrada fue **Deanna Van Buren**, que por entonces trabajaba para Perkins + Will, una gran firma con oficinas por todo EE.UU., y que colaboró con el equipo de Blow en Thekla y todo un grupo de arquitectos paisajistas. Deanna explicó a la página web de arquitectura Archinect que Blow quería involucrar a un arquitecto practicante porque sentía que introduciría nuevas ideas que podrían ayudar a elevar el juego a un nuevo nivel artístico. Ella creó un plan maestro para la isla del juego antes de detallar las formas y las estructuras que encuentras esparcidas por ella, y que referencian a muchos periodos, estilos y materiales constructivos. Aportó a *The Witness* edificios proporcionados y con detalles estructurales que los hacen verosímiles y creíbles.

La guionista, programadora de juegos y graduada en arquitectura **Claire Hosking,** dice que los juegos harían bien en llenar ese puesto más a menudo. «Si alguien crea una aventura gráfica e intenta que su entorno parezca de otro mundo, un arquitecto puede aconsejar qué clase de organizaciones espaciales parecen futuristas o surrealistas. Si un diseñador narrativo crea personajes para las casas adosadas de principios del siglo XX, un arquitecto conservacionista podría ayudarle a entender los usos distintos que daba la gente de entonces a aquellas viviendas».

Pero los arquitectos pueden hacer más por los juegos, porque también saben cómo diseñar espacios que tengan un valor intrínseco. «El espacio puede ser un fin en sí mismo, y no solo una herramienta para mover al jugador», sostiene. «Una secuencia de espacios suficientemente buena no necesita de una jugabilidad que la active, si el mundo es de verdad interesante puede disfrutarse también pasivamente». Los grandes arquitectos usan combinaciones de paredes, techos y suelos junto a los materiales



Denna Van Buren trabajando en *The Witness* junto al director del juego, Jonathan Blow (izq). Uno de sus objetivos fue situar las ruinas de tres civilizaciones en su mundo.

«CUANDO ME UNÍ AL PROYECTO, PENSÉ: 'YO NO DISEÑO VIDEOJUEGOS, SOY UNA ARQUITECTA DE VERDAD'. PERO AL TRABAJAR JUNTOS VI QUE NO ERA TAN DISTINTO»

ÉTICA EN JUEGO

Al tener un alto grado de responsabilidad pública, la arquitectura está muy formalizada, basada en años de estudio y un código ético que ayuda a los arquitectos a considerar las implicaciones de trabajar en ciertos proyectos (¿ayudarías a construir el muro de Trump?) o de cierta forma (¿construirías con asbesto en un sitio en el que aún no esté prohibido?). Los videojuegos podrían aprender de ello, según el académico de la NYU Robert Yang. «Esta clase de discurso moral no existe, en la práctica, en el diseño de juegos, donde imaginamos que la ética es innecesaria o irrelevante para el 'arte y negocio de hacer videojuegos', pero no puedes escapar continuamente de tu responsabilidad. ¿Has notado lo rápido que la sociedad occidental se ha vuelto contra Facebook, Google y la tecnología? Si la industria no valora las normas y los valores, solo perderá más confianza. Los escándalos de las cajas de botín solo son el principio de un posible ajuste de cuentas moral. Si el público no puede confiar en el puente que has construido, no va a cruzarlo».



Youandpea creó la instalación «Architecture (After Games)» para el museo Victoria & Albert, y refleja cómo los mundos de juego distorsionan el espacio arquitectónico

de los que están hechos para afectar nuestra experiencia de un espacio, y aunque los buenos diseñadores de niveles también piensan en eso, es un concepto inmensamente complejo, tanto como para llenar los siete años de educación de un arquitecto.

Integrar a arquitectos en el proceso de desarrollo puede ayudar a expandir el potencial de creación de espacios que se hace evidente en *The Witness* y romper con la forma arbitraria de muchos niveles. «Creo que los niveles creados mediante caja gris y primitivos, sin una materialidad específica, son peores», dice Hosking.

No obstante, estas colaboraciones no son fáciles. Van Buren casi rechazó la oportunidad de trabajar en *The Witness* porque sabía que sería un trabajo a tiempo completo y temía que sus jefes nunca quisieran que trabajara en un videojuego. Y una vez empezó a hacerlo, descubrió que era un reto comprender la naturaleza de la jugabilidad y cómo afectaría al diseño del entorno del juego. Como explicó a Archinect: «Creo que cuando empecé en el proyecto me dije: 'Bueno, yo no diseño videojuegos, soy una arquitecta de verdad'. Pero cuando empezamos a colaborar me di cuenta de que no era tan diferente».

Estos intercambios entre campos muestran que dejar que las ideas fluyan de un lado al otro ofrece un rico potencial. Pero, ¿por qué no ir más lejos? «Me sorprende que ninguna gran compañía le haya pedido a Frank Gehry que diseñe un nivel», dice Kieran Long. «Ya sabes, igual que a las grandes estrellas de Hollywood les ofrecen poner voz a un personaje. Imagina si Santiago Calatrava diseñara un nivel de Call of Duty. ¡Yo lo compraría!». Y quizás solo es cuestión de tiempo: «Frank Gehry tiene 89 años», dice Hosking. «Tenía 33 cuando se programó *Spacewar!* en 1962. Creo que la mayoría de arquitectos en el cénit de sus carreras son mayores que la media de desarrolladores, y les falta experiencia o incluso familiaridad con el diseño de juegos. Creo que la nueva generación de arquitectos tiene mucha más experiencia intersectorial, creando espacios tanto reales como virtuales. Igual que pienso que, si le enseñaras a Frank Gehry un poco de diseño plataformero, te haría un nivel de *Psychonauts 2* demoledor». ■



Mercedes Rey
Vocación tecnológica y docente

POR JAVIER RODRÍGUEZ (TEXTO Y FOTOS)



¿Qué tienen en común títulos como el mítico *Commandos*, el rompedor *Tomb Raider* y la primera universidad en España dedicada a impartir formación de videojuegos? Una mujer de nuestra industria, Mercedes Rey, es una de las responsables del éxito de esos y muchos otros juegos en su etapa en el equipo directivo de Pyro y Proein, así como la directora de U-tad, el vivero de jóvenes destinados a convertirse en los nuevos creadores de contenido digital en nuestro país y más allá de nuestras fronteras.

No me digas que tú también acabaste trabajando en este sector por casualidad, como muchos de nuestros entrevistados.
Pues así es. Yo me fui a estudiar a Edimburgo para cursar un grado de *Business Management*, que no terminé porque después de cinco años me quise volver a España harta de estar allí. No, no era yo de jugar a videojuegos...

Pero te interesaba la tecnología...
Bueno, es que hablamos de una época en la que no había Internet y lo que aprendías en cuanto a tecnología era un poco por tu cuenta. De hecho, cuando vine de Escocia me busqué trabajo en una agencia de publicidad.

Así que tu primer trabajo propiamente dicho fue en una agencia publicitaria.
Sí, era una agencia muy pequeña, en Madrid. Yo tenía unos veintitrés años, pero pensé que aquella agencia no tenía mucho futuro después de seis meses de trabajo, así que me busqué otro trabajo y entré en una distribuidora de videojuegos que se llamaba Proein.

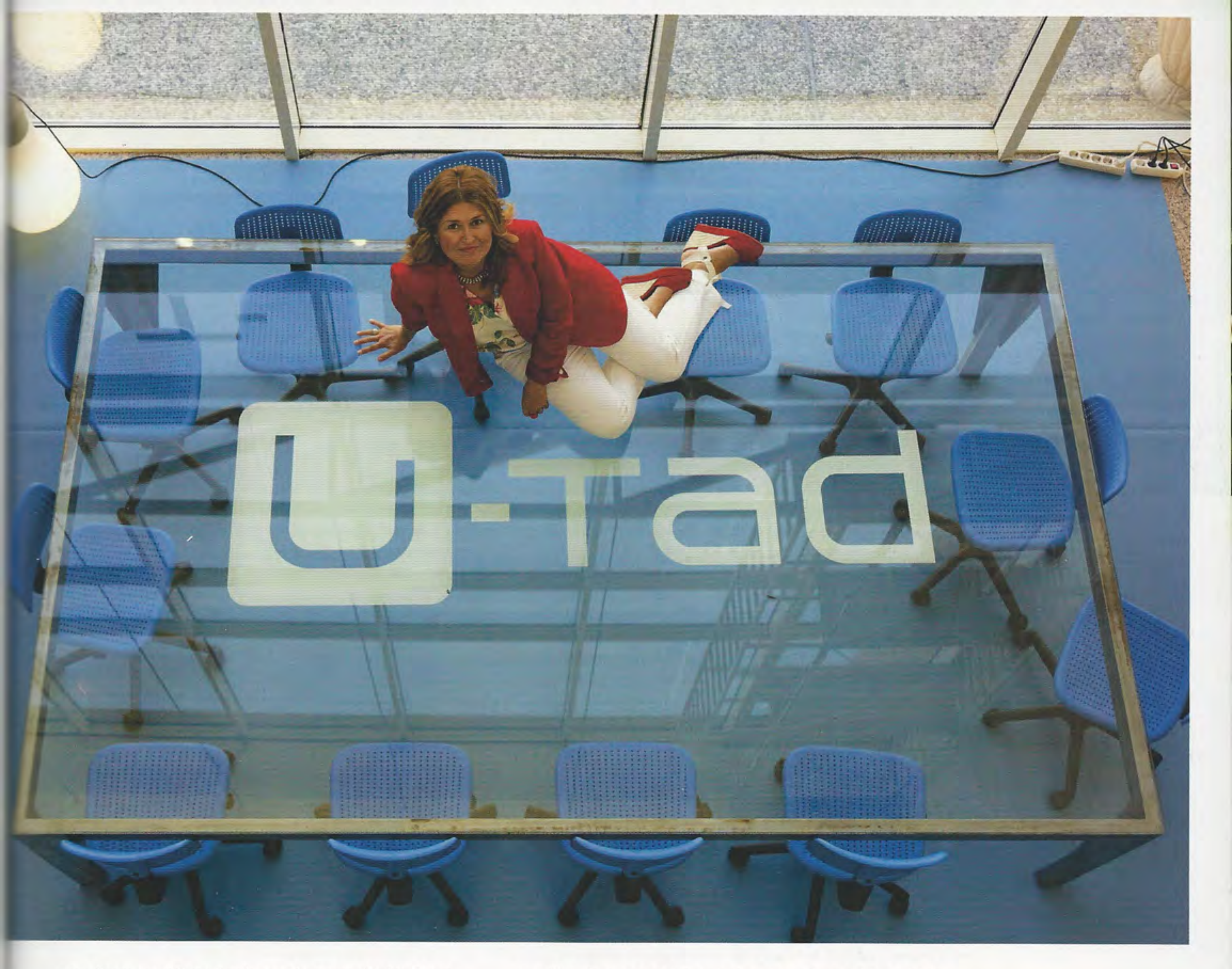
¿De qué año estamos hablando? ¿Recuerdas algún juego de la época?
Pues sería hacia 1992. En Proein teníamos la distribución de *publishers* como Loriciels, Titus, Empire, Core Design y alguna otra más de periféricos. De títulos, me acuerdo de *Heimdall* o de *Chuck Rock*, ambos de Core Design.

Entiendo que formabas parte del departamento de marketing de la compañía.
Efectivamente, yo empecé como jefa de producto dentro de un equipo muy pequeño, para llevar tanto el producto como las relaciones con los *publishers* y la búsqueda activa de nuevos juegos. Recuerdo que entré a principio de verano, en un mes de junio, y al poco tiempo me llevaron a una feria que se llamaba ECTS, en Londres, que es donde vi el potencial que tenía esta industria.

A mí me encantaba esa feria. Siempre había fiestones y conciertos muy chulos.
Sí, a mí también me gustaba mucho el ECTS porque era una feria relativamente pequeña donde se conocía muy bien el producto que ibas a vender, porque los tiempos de desarrollo no son los de ahora. Desde el punto de vista de negocio, te daba una visión muy certera de lo que ibas a sacar en los próximos doce meses y hacia dónde iba a ir o no el sector.

¿Y cómo era el trabajo de una distribuidora como Proein por aquel entonces?
Trabajábamos con acuerdos de licencia la mayoría de las veces. Teníamos la licencia de un juego y teníamos que hacerlo todo: cajas, manuales, traducciones, duplicar las copias... para luego hacer el informe de *royalties* todos los meses, en el que se detallaba cuánto se había fabricado y cuánto se vendía. Poco a poco, fuimos creciendo y firmando acuerdos con compañías más importantes, como Microprose, Minscape, Gameteck...

¿Cuál fue el logro más importante que recuerdas de tu paso por aquellos primeros años de Proein?
Nosotros teníamos una desventaja, y es que éramos una compañía muy pequeña, con muy poca gente y muy joven, con un competidor muy potente en España que era Erbe. Ellos distribuían prácticamente todo el *software* en España. No había color. Ellos eran Goliath y nosotros no llegábamos ni a alpargata de David. Así que pusimos mucho empeño en firmar *publishers* y creo que hubo un antes y un después cuando firmamos el contrato de distribución con Microprose. De pronto ya teníamos un *publisher* que era de otro tamaño y te daba una reputación. A partir de ahí,



seguimos con Gameteck, que luego se fusionó con BMG, que luego se transformó en Take 2, y más adelante ya teníamos a Activision, THQ... Llegó un momento a principio de los 2000 que en una campaña de Navidad teníamos el 60% del mercado de los videojuegos en España.

Pero antes, en 1998, ocurrió algo muy importante para vosotros como compañía...
Te refieres a *Commandos*, claro. Sí, la idea surgió de Ignacio Perez, mi jefe en Proein. Ya en 1996 él tenía en mente un juego de estrategia militar porque a él le apasionaba el tema y quería desarrollarlo. De ahí surgió Pyro Studios y, dos años después, en 1998, publicamos *Commandos: Behind Enemy Lines*. Así que ahí estábamos, con menos de 30 años y con el juego más vendido del mundo por detrás de *Tomb Raider*.

Fue un éxito a nivel internacional que puso a España en el mapa del desarrollo de los videojuegos...
Cambió la percepción que muchos tenían de nosotros como compañía y de España como potencia desarrolladora. Recuerdo ir a un E3 de la época, y de Proein a lo mejor íbamos cinco o seis personas, pero de Pyro en el *stand* de Eidos, que era el distribuidor internacional, acudían decenas de integrantes del estudio para hablar con medios sobre el juego. Yo les rogaba que no se pusieran las camisetas de Pyro o de *Commandos* cuando viajábamos, porque la gente les paraba en los aeropuertos para hablar con ellos y pedirles autógrafos, ¡y yo me ponía muy nerviosa por si perdíamos las conexiones! ¡Bueno, es que estando en la feria, venía gente de Blizzard a que les firmáramos la caja del juego! Una locura.

¿Alguna anécdota destacable relacionada con el juego, aparte de este fervor que nos cuentas?
En mi área de desarrollo de negocio, mi trabajo era encontrar el mejor distribuidor para el juego una vez que estuviera completado. Y mi idea es que fuera Microprose, que era nuestro socio estratégico por aquel entonces y lo más lógico y sencillo. Pues se lo enseñamos y nos dijeron que no lo querían, que no les gustaba; pero es que se lo enseñamos a Activision, cuyo producto distribuíamos también en Proein, y aún estamos esperando su respuesta...

Es como esas historias de las discográficas que no quisieron fichar a los Beatles en sus comienzos.
Claro, pero es que además eso le hubiera salvado la vida a Microprose, porque al poco tiempo se hundió ▶

como compañía, cosa que no hubiera sucedido seguramente si hubieran firmado el segundo juego más vendido. Así que nos fuimos a Eidos y por allí pasaba un señor que se llamaba Ian Livingstone, que dijo que el juego tenía muy buena pinta.

Y el resto es historia.
Sí, fue espectacular porque tampoco había mucha inversión en marketing, y para colmo PC Gamer machacó el juego poco menos que diciendo que qué sabíamos en el país de la paella de desarrollo de videojuegos. Al poco tiempo, hicieron otra reseña donde le daban un noventa y tantos por ciento de nota. Lo gracioso también es que en un momento dado recibimos una visita de Bobby Kotick, máximo responsable de Activision, y nos preguntó que por qué no les habíamos enseñado el juego a ellos antes, ya que éramos sus distribuidores. Le dijimos que sí, que se lo habíamos enseñado. A quién, nos preguntó. Imagínate qué situación más embarazosa.

Básicamente, os estaba preguntando qué cabeza había que cortar en su compañía...
Supongo. Todo el mundo se equivoca alguna vez...

Parece la prehistoria, pero es que no hace tanto de esto que cuentas.
Claro, cuando recuerdas por ejemplo cómo luchábamos para que los juegos estuvieran en castellano... Mira, el *Civilization II* lo sacamos en castellano aquí más tarde porque yo traducía todos los textos e Ignacio los implementaba en el juego, para que te hagas una idea. O la que tuvimos que montar con Activision para sacar Spider-Man en nuestro idioma: ¡Un juego que iba por aquel entonces principalmente para un público infantil!

Ahora ya damos esas cosas por sentadas. Pero a mí también me tocó ir a Las Vegas para convencer al dueño y señor de Westwood de que los *Command & Conquer*, *Dune 2000* y demás juegos debían ir en castellano.
Sí, Eidos, por ejemplo, lo tenía mucho más claro. Otro ejemplo de que las cosas también han cambiado y, afortunadamente, creo que se ha aprendido de los errores, es el caso de *Tomb Raider*, en su día el juego más vendido y la primera gran protagonista femenina a nivel mundial.
Tuvo tanto éxito que la compañía salió a bolsa y, con ello, vino la obligación de sacar un juego cada año, y claro, la calidad se resintió, porque no puedes hacer que un estudio que tarda tres años con 40 personas en hacer un juegazo, tarde luego un año con cien personas, porque esto no funciona así. Los nuevos que entran no tienen experiencia, ni han hecho crecer el producto desde el principio...

¿Algo parecido es lo que pasó con Pyro Studios? ¿Por qué no hubo una continuidad tras el gran éxito de *Commandos* con otros proyectos?
Nosotros dejamos de desarrollar básicamente porque la inversión era tan grande que no nos merecía la pena. Se pasó de una época en la que podías desarrollar con unos prepuestos relativamente ajustados, a otra en la que entraban en escena las guerras de las consolas, el mercado cambió y los juegos de estrategia de toda la vida ya no eran tan populares, ni vendían ya lo que vendieron antes. Intentamos hacer un *Commandos* en *shooter* para adecuarnos a ese mercado y la verdad es que no fue de la calidad que esperábamos. Además, la consolidación del mercado supuso que los grandes *publishers*, que son los que al final tienen la capacidad financiera para poner grandes proyectos en marcha, apostaran antes por sus grandes licencias, en vez de por un producto independiente. Y nosotros no estábamos dispuestos a vender el 100% de nuestra IP.



Mercedes Rey, charlando en la sede de U-tad con Javier Rodríguez. Se trata de una de las pioneras del sector.

Porque os la quisieron comprar, claro.
Eidos compró el 25% de Pyro Studios y el 75% de Proein. Y luego, al cabo de los años, nosotros recobramos nuestro 25% de Pyro y ellos se quedaron con el 100% de la distribuidora. Yo me quedé dirigiendo Proein, trabajando para Eidos, mientras que Pyro se independizó. Eidos, más tarde, empezó a ir bastante mal a nivel internacional, mientras nosotros dábamos beneficios todos los años porque no dependíamos solo de sus productos, sino que seguíamos teniendo la distribución de los *publishers* más importantes. Pero, claro, a nivel estratégico no somos el territorio más importante. Así que comenzaron a cerrar sucursales en Europa, pero yo cerré un acuerdo en 2008 para que en España se lo quedara Koch Media, porque mi preocupación eran las treinta personas que trabajaban para la empresa. Por aquel entonces, además, Ignacio Pérez ya estaba a tope, terminando *Planet 51* con su nueva empresa, Illion, y los dos trabajamos muy duro en la campaña de distribución y publicidad del producto.

Y te centraste en la película tras la toma de Eidos por parte de Koch Media, dejando un poco de lado los videojuegos...
Sí, bueno, dejando un poco de lado la parte de distribución de videojuegos, muy a mi pesar, porque me lo he pasado muy bien. En Illion hice el acuerdo de distribución del juego de la película con Sega.

¡Justo cuando me había marchado de la compañía!
Sí, el reto con una licencia como *Planet 51* es que tra-

bajaran juntos la compañía del juego, Sega, con la compañía de licencias y con la del cine, para que el resultado fuera el mejor posible. Todo el equipo nos pasamos un año entero en un avión de aquí para allá, presentando el proyecto. Trabajamos mucho y aprendimos un montón.

Nunca se había hecho una producción de animación a esa escala en España, ¿no?
Sí, como tampoco nunca se había hecho algo como *Commandos*...

¿Qué hiciste después de *Planet 51*?
Estuve en Illion y en Pyro hasta el 2012, año en el que me tuve que retirar un tiempo por problemas de salud y ya regresé directamente a la universidad, a U-tad, porque estaba claro que no íbamos a seguir con el desarrollo, y los nuevos proyectos de Illion estaban en fase de producción, con lo que no necesitaban de marketing y comunicación.

¿Y cómo surge la idea de la universidad?
Ignacio (Pérez). Él es la persona de las ideas. Tanto en Pyro como en Illion siempre habíamos sufrido mucho a la hora de encontrar perfiles profesionales para nuestras empresas, y pensábamos que si alguien quería desarrollar una carrera profesional en el mercado de los videojuegos, o se iba fuera de España, o nada. Aquí, si quieres ser abogado o arquitecto tenías dónde ir a estudiar. Si querías ser diseñador de videojuegos, no. Así que decidimos fundar U-tad para dar forma y salida a todo el talento que existe en nuestro país.

Supongo que no fue fácil homologar estas nuevas carreras...
Fue muy difícil. Comenzamos *anecando* -nota del autor: se refiere al paso por la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA)-, el grado de animación. Y claro, nos dijeron que eso no era una carrera y que eso no existía. Así que nos tuvimos que ir por medio mundo buscando comparativas y justificativas para que vieran lo que se hacía y se estudiaba en otros países, desde hacía cuántos años, quiénes impartían estos estudios, etc. Invertimos un año trabajando en estas justificaciones de titulaciones.

Porque podríais haber abierto una academia y haberos ahorrado todo esto, ¿no es así?
Tú puedes abrir academias de lo que sea, porque nadie te va a pedir una justificación, al no expedir títulos oficiales. Pero nosotros queríamos que nuestros alumnos obtuvieran un título universitario con el que ir a pedir un visado para trabajar en Canadá, si así lo querían, por poner un ejemplo. Por eso, entendimos desde el principio que debía haber controles, porque estamos hablando de algo muy serio como es la educación. Pero sí que nos habría gustado habernos encontrado con perfiles que entendieran más lo que es nuestra industria, a la hora de aprobar las titulaciones.

En una industria que se mueve tan rápido como la nuestra, además...

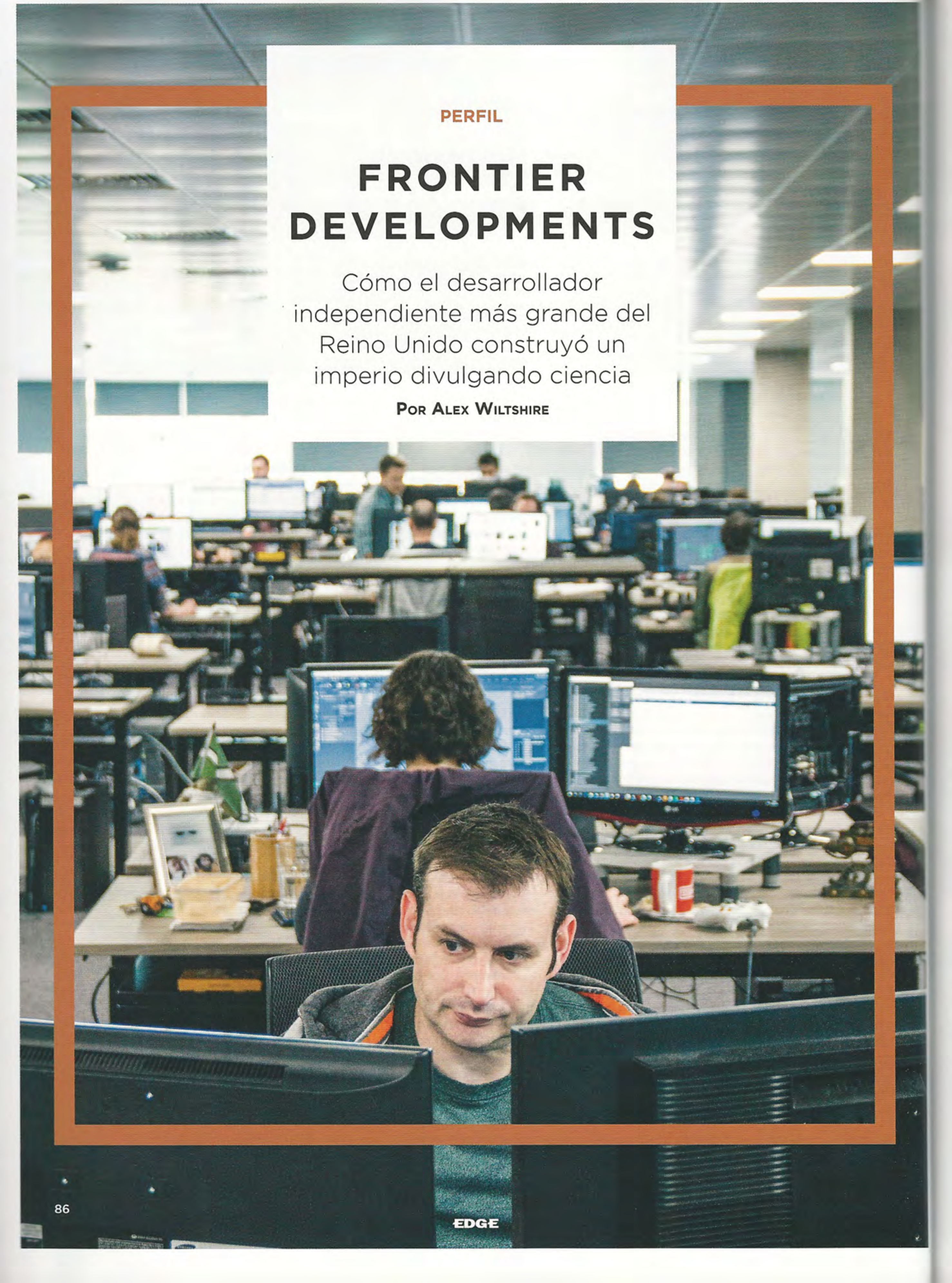


Nosotros vamos por nuestro séptimo año y hemos rediseñado todos los grados. ¡Porque no podemos enseñar ahora lo mismo que en el 2030!

¿Y qué es lo que la gente quiere estudiar en la U-tad?
Tenemos unos 1.400 alumnos en estos momentos, entre grados, títulos superiores y posgrados, y donde más titulaciones tenemos es en Animación y en Ingeniería de Software. Ahora sigue creciendo mucho el grado de animación y además estamos ofertando todo en inglés, porque tenemos mucha salida laboral internacional. En el caso de la Ingeniería de Software y en Diseño Digital, los alumnos salen prácticamente contratados y aquí en España todas las compañías necesitan programadores de esta o aquella especialidad. En el caso de la animación y los videojuegos, sí que salen más a trabajar fuera de nuestro país, aunque aquí se están haciendo cosas muy buenas, porque es un tema más aspiracional: es que yo quiero trabajar en Blizzard, o ILM, o Weta Digital. Y de hecho, lo hacen.

Supongo que lo complicado es adelantarse a las tendencias del mercado para adaptar las formaciones, ¿no?
Claro, nosotros formamos a los profesionales del futuro, no del presente. Y para eso, tenemos comités de expertos en diversas materias con los que analizamos hacia dónde va a ir cada especialidad, y por eso rediseñamos constantemente los contenidos que impartimos. Y los profesores también influyen mucho. Si tenemos a un señor que viene de una empresa puntera a dar X créditos a la semana, pues tenemos muy en cuenta su opinión también.

Mercedes, eres la segunda mujer que entrevistamos en esta sección de personalidades españolas del sector de los videojuegos y, aunque ahora hay muchas más, con tu trayectoria y experiencia no hay tantas. ¿Por qué crees tú que hay menos mujeres en este mercado, no solo en España, sino en prácticamente todo el mundo?
Pues en lo que respecta a la Universidad, depende de la titulación, la verdad. En videojuegos como tal, estaremos en un 75% de hombres y un 25% mujeres, y creciendo, porque no empezamos con esas cifras. En Ingeniería habrá hasta un 80% de estudiantes masculinos. Pero te vas a Animación y es todo lo contrario. No lo sé, es que cuando yo empecé ya había muy pocas chicas en el sector y ahora afortunadamente la cosa va cambiando. Antes ibas a una feria y gran parte de los expositores y el público eran masculinos. Ahora, ya no. Afortunadamente, como en otros muchos sectores, las chicas vamos ganando presencia y poder. ■



PERFIL

FRONTIER DEVELOPMENTS

Cómo el desarrollador independiente más grande del Reino Unido construyó un imperio divulgando ciencia

Por Alex Wiltshire

FRONTIER

Fundación 1994
Empleados 370
Principales integrantes David Braben (CEO), David Walsh (jefe de operaciones), Jonny Watts (director creativo)
URL www.frontier.co.uk
Softografía seleccionada *Dog's Life, RollerCoaster Tycoon 3, Thrillville, LostWinds, Kinectimals*
Proyectos actuales *Elite Dangerous, Planet Coaster, Jurassic World Evolution*




David Braben (izq.), CEO de Frontier, fue condecorado con la Orden del Imperio Británico en 2014. El director creativo Jonny Watts comenzó su carrera en Sensible Software.

David Braben afirma que *Elite Dangerous* cuenta una gran mentira, la mentira de que es posible viajar más rápido que la luz. «Cuando empiezas a mirar las ecuaciones, ¿cómo es posible que algo tan frágil como un ser humano no sea destrozado por el proceso de atravesar el hiperespacio? ¡Pero si el hiperespacio no está descartado por la física!», añade rápidamente, revelando su incomodidad con el hecho de que *Elite Dangerous* ha acabado rebajando la veracidad de su recreación 1:1 de la Vía Láctea, que se basaba fielmente en los últimos datos y modelos astronómicos mientras estaba siendo desarrollado. Pero tenía que funcionar como un juego, incluso si Braben quería completar el sueño que comenzó a plasmar en un BBC Micro en la forma del *Elite* original de 1984. Después de todo, ¿de qué sirve una galaxia de estrellas y planetas si viajar a los que son más cercanos lleva literalmente años?

Si hay una cualidad compartida en la variedad de géneros y públicos de los juegos de Frontier Developments es su esfuerzo por conseguir la verosimilitud. ¿*Disneyland Adventures*? Tienes la oportunidad de explorar una representación precisa del lugar real. ¿*Planet Coaster*? Su física es lo suficientemente precisa como para que Steel Vengeance, la montaña rusa de madera y acero más alta, rápida, empinada y larga del mundo, debutara en el juego antes de que se abriera al público en mayo. «Era asombroso estar frente a la montaña rusa real y jugar ahí al juego», recuerda el director creativo Jonny Watts.

«La resistencia al viento tiene que estar ajustada a la perfección», dice Braben. «La mentira en *Planet Coaster* es que no tiene normativas de seguridad», añade Watts. Incluso en *Jurassic World Evolution*, el último lanzamiento de Frontier, el equipo tuvo que apoyarse en la ficción del universo de Jurassic Park de forma que lo reconociéramos de forma instantánea, pero también llenó los muchos espacios en blanco que las películas no muestran. El detalle completo del comportamiento cotidiano de los dinosaurios y la forma en que se mueven, sus sonidos y los detalles de su apariencia a partir de estudios paleontológicos recientes.

Pongámoslo de este modo: si hubieras ido a la Frontier Expo del año pasado habrías escuchado al astrobiólogo William Baines hablando de xenobiología, al paleontólogo Jack Horner (que inspiró al Dr. Alan Grant, el personaje de Sam Neill en *Jurassic Park*) hablando de dinosaurios, y al ingeniero aeronáutico y autodenominado «emocionólogo» Brendan Walker acerca de la psicología que hay detrás del diseño de las montañas rusas. La autenticidad es la columna vertebral de los juegos de Frontier, les otorga profundidad, credibilidad y coherencia. Pero también hay algo más. «Imagínate si *Jurassic World Evolution* motivara a algunos de sus jugadores a estudiar a los dinosaurios», dice Watts.

«Es curioso, hay gente que se ha metido en la programación y en la ciencia porque de niños se interesaban por *Elite*», dice Braben, que también es uno de los cofundadores de la Raspberry Pi Foundation, que tiene como objetivo promover la informática entre los niños. «Solía ser *Elite* la que aparecía mencionada a menudo, pero ahora es [su secuela] *Frontier*». De hecho, muchos de los empleados de Frontier Developments han estado trabajando allí durante una década o más, y crecieron con *Elite* y su primera secuela, *Frontier: Elite II*. Algunos de ellos, como el productor de *Elite Dangerous* Adam Woods, que tenía una copia pirata de *Frontier* en su Amiga, están ahora trabajando en su secuela.

> «HAY GENTE QUE SE HA METIDO EN LA PROGRAMACIÓN Y EN LA CIENCIA PORQUE DE NIÑOS SE INTERESABAN POR *ELITE*»

Frontier Developments está a punto de celebrar su 25º aniversario. Cuando visitamos el estudio, cuenta con 370 empleados y acaba de mudarse a una nueva oficina en el parque científico de Cambridge, porque la anterior se había quedado pequeña. Una de las plantas que da al atrio de cristal de varios niveles está, curiosamente, todavía vacía. En una de las plantas superiores, una parte de las oficinas alberga al equipo de *Elite Dangerous*, que sigue trabajando en un juego que ya ha cumplido cuatro años desde su lanzamiento completo con nuevas naves, funciones y cosas que encontrar en toda la galaxia. El equipo que hizo el reciente *Jurassic World Evolution*, mientras tanto, ocupa otra mitad de una planta. En otro lado, los miembros del equipo de *Planet Coaster* han pasado a la gestión de parques de dinosaurios, pero muchos de ellos continúan produciendo packs de contenido. Hay otro gran espacio para el equipo editorial de Frontier y, por último, media planta se está dedicando a un nuevo y misterioso proyecto.

Este estudio multijuegos es el mayor desarrollador independiente del Reino Unido, y se ha estado autoeditando desde el lanzamiento de *Elite Dangerous* en 2014. En gran medida, este cambio ha sido posible gracias a tendencias actuales impulsadas por Internet como *Kickstarter*, con el que *Elite Dangerous* ganó 1,5 millones de libras esterlinas en enero de 2013, a plataformas digitales como Steam, y a las redes sociales. Pero se puede rastrear un espíritu de independencia a lo largo de la carrera de Braben, desde el momento en que intentó encontrar un editor para *Elite* con su cocreador Ian Bell. Recuerda haberlo llevado a una reunión con Thorn EMI, solo para escuchar a su experimentado equipo editorial cuestionar el atractivo de un juego totalmente abierto y criticarlo por no proporcionar a sus jugadores vidas como cualquier otro juego de su generación. «Les gustó técnicamente, pero dijeron que no funcionaba como juego», dice, pero él y Bell se aferraron por completo a todas sus ideas. El resto es historia.

Más adelante, con *Frontier: Elite II*, Braben consiguió un acuerdo editorial con Konami, quienes vendieron el juego a otra compañía llamada GameTek, que se declaró en quiebra unos años más tarde. *V2000*, una versión de Virus para PlayStation y PC, fue publicada por Grolier, que no era una compañía lo suficientemente grande como para asegurar de forma fiable un espacio en las estanterías para vender el juego. Y la misma Frontier ha estado peligrosamente cerca de convertirse en un estudio de trabajos por encargo a lo largo de su historia: Wallace y Gromit iniciaron una relación ▶





La nueva oficina de Frontier se encuentra en el mismo parque científico que la antigua. Cada proyecto tiene un área dedicada con miembros del equipo senior sentados en el centro, como Sandy Sammarco de *Elite* (izquierda). Cuando venimos de visita, el escritorio del director creativo Jonny Watts está con el equipo de *Jurassic*, pese a tener una oficina en el piso de arriba.

a tres bandas con Microsoft para crear juegos para Kinect, incluyendo los títulos *Kinectimals* y *Disneyland Adventures*. Un intento por salir de esa dinámica fue *The Outsider*, un ambicioso juego de aventuras de mundo abierto para PS3 y 360. Originalmente firmado por Codemasters, que finalmente lo abandonó, *The Outsider* estuvo en desarrollo durante seis años, y su cancelación dio lugar a despidos.

Por el contrario, lo que sacaría al estudio del atolladero fue un juego significativamente más pequeño. Concebido por el diseñador Steven Burgess y lanzado en WiiWare en 2008, *LostWinds* era un juego de plataformas sencillo e ingenioso que utilizaba el sensor de movimiento de los mandos de la Wii, y fue un experimento importante para el estudio. «Se trataba de validar los procesos, así como de hacer algo experimental», dice Braben. *LostWinds* nos hizo aprender a trabajar directamente con las plataformas, producir capturas de pantalla y tráileres y trabajar con la prensa, y hacer todas las cosas que los editores hacen tradicionalmente. Y *LostWinds*, que era necesariamente un juego pequeño porque tenía que encajar en el límite de archivos de 40mb de WiiWare, era lo suficientemente pequeño como para no suponer un riesgo para la empresa. «Es un juego hermoso. Estoy muy orgulloso de él», dice Watts. Y eso significó que Microsoft ha sido la última distribuidora para la que ha trabajado Frontier.

«De todos modos, tuvimos una reputación muy buena con Microsoft», dice Watts. «Terminamos todos los juegos que teníamos asignados, fue súper profesional, y la separación fue muy cordial». «Todavía tenemos una gran relación con ellos», añade Braben. «Y no se trató de una necesidad económica», continúa Watts. «Tan solo queríamos hacer los juegos que queríamos hacer, en lugar de los que otros querían que hiciéramos».

«Se trata de una combinación de libertad creativa para los equipos y el hecho de que podamos planificar a más largo plazo», afirma Braben. «Cuando se trabaja con editores externos, las tecnologías no necesariamente fluyen de una a otra y existe el peligro de encasillarse. Además, me frustró que no participáramos del éxito. En los 36 años que llevo en esto, el mayor riesgo no ha sido no vender, sino la desaparición de los editores. Nos ha pasado varias veces durante ese período. La autoedición nos da mucho más control de nuestro propio destino y más capacidad de actuar según nuestra intuición, nos permite tener nuestras propias métricas y desarrollar proyectos de cierto riesgo que sean más innovadores».

Los juegos de Frontier son, después de todo, ambiciosos. *Disneyland Adventures* reconstruía Disneylandia en una Xbox 360 y utilizaba Kinect; exigió que el estudio capeara un temporal de acuerdos de licencias, y aun así fue completado en un año. *Elite Dangerous* reconstruía la Vía Láctea. Pero todos ellos se basan en la misma tecnología, Cobra, que aporta eficiencias tales como permitir que los avances técnicos realizados para un juego se incorporen al siguiente. Así, por ejemplo, las soluciones de cinemática inversa desarrolladas para permitir a los dinosaurios de *Jurassic World Evolution* pisar de forma creíble sus recintos (y a los visitantes) formarán parte de los próximos juegos de Frontier. Y es muy flexible, capaz de abarcar la galaxia multijugador de *Elite*, gobernar a miles de visitantes del parque jurásico y permitir que los jugadores de *Planet Coaster* construyan enrevesadas montañas rusas a partir de pequeños componentes.

Hasta ahora, sus tres juegos autopublicados han sido proyectos de gran presupuesto, y Frontier ha dado soporte a largo plazo a cada uno de ellos. Watts dice «nunca digas nunca» a la idea de que Frontier haga juegos a pequeña escala, pero hay una sensación en el estudio de que al final esto funciona mejor para sostener el tipo de retos técnicos que acaparan titulares y satisfacen a los grandes desarrolladores de estudios. «No hacemos juegos pequeños, hacemos juegos masivos que impactan de verdad en el mercado y lo expanden», dice John Laws, que ha sido director de arte de Frontier desde principios de la década de 2000. «Y entonces no nos detendremos. Queremos construir un mundo sólido y cohesionado».

Aun así, Watts describe la calificación de sus juegos como «triple-I». «¡Una vez nos echaron una buena bronca por decir que somos indies!», dice Braben, ofendido. «Es diferente cuando eres grande, pero nosotros somos independientes. No creo que necesites vivir a base de pan y agua para serlo». Puede que esto sea cierto, pero sigue siendo difícil calificar a Frontier como independiente, sobre todo porque está empezando a publicar juegos externos. Todavía no tiene títulos que anunciar, pero en parte la idea es ganar experiencia en la publicación de juegos de otros estudios para refinar aún más sus procesos, y quizás también ayudar a apoyar el talento en el Reino Unido. «Queremos publicar juegos de alta calidad», confiesa Braben.

«NO HACEMOS JUEGOS PEQUEÑOS, SINO JUEGOS MASIVOS QUE IMPACTAN EN EL MERCADO Y LO EXPANDEN»

Watts añade: «Queremos que sean recordados no solo por su calidad, sino también como juegos que la gente seguirá revisitando y en los que se implicará a nivel emocional».

Si Frontier consigue encontrarlos, esos juegos reflejarán a sus propios juegos en muchos sentidos. Aunque siempre se han enorgullecido de su precisión científica y experiencia técnica, es fácil olvidar que los juegos de Frontier también tienen un encanto y un ingenio extraños. «Siempre ha habido cierta excentricidad en lo que hacemos», dice Laws. «Encanto y atractivo. Siempre hemos abrazado la diversidad como empresa y nos gusta sorprender a la gente. Nos gustan los desafíos técnicos, pero queremos que la gente se acerque a un juego, piensen que saben lo que van a encontrar y al final encuentren siempre alguna cosa excéntrica y simpática que pueda engancharles». ■



❶ En *Thrillville Frontier* llevaron los simuladores de parques de atracciones a las consolas.
❷ *Jurassic World: Evolution* ofrece un realismo a nivel de Hollywood.
❸ *Dog's Life*, un título de PS2, se jugaba desde la perspectiva de los perros.
❹ Toku de *LostWinds* juega con el viento impulsado por el controlador WiiMote.
❺ Hoy en día se siguen añadiendo naves a *Elite* Dangerous.
❻ El estilo del arte de *Planet Coaster* reproduce con éxito el encanto del cómic.

PLAY

CRÍTICAS, PERSPECTIVAS, ENTREVISTAS, NÚMEROS

SEGUIMOS JUGANDO

Dead Cells
Switch
El arco de hielo está demostrando ser un problema que nos estamos obligando a ignorar, incluso aunque sea el arma más potente de *Dead Cells*. Su enfoque en un principio nos echó un poco para atrás, pero durante la partida hemos ganado un nuevo aprecio por los escudos, que ocupan la misma ranura que los proyectiles. Un bloqueo bien calculado siempre resulta emocionante, especialmente aquí, gracias a su notoria IU.

Destiny 2
PS4
El evento El Solsticio de los Héroes, con el que Bungie cerró el telón del primer año de *Destiny 2*, demostró lo mucho que ha evolucionado el juego en los últimos 12 meses y el largo camino que todavía le queda por recorrer. La larga lista de actualizaciones que tiene por delante sugiere que el estudio todavía intenta encontrar el equilibrio entre lo rejugable y lo monótono.

Captain Toad: Treasure Tracker
Switch
Captain Toad: Treasure Tracker sigue siendo el rincón feliz al que regresamos cuando las cosas en el mundo real son demasiado estresantes. Ayudar al pequeño explorador a recuperar las estrellas siempre acaba siendo una actividad de lo más gratificante.

EN ESTE NÚMERO

Redes, luces y sombras

Estamos de celebración. No solo porque cumplimos un año en esta nueva etapa como revista, sino porque nos gusta comprobar que los videojuegos siguen al pie del cañón. Gusten más o menos, salgan mejor o peor, lo indudable es que las propuestas continúan siendo variadas y abundantes. Y eso nos encanta.

En esta séptima entrega de EDGE, tres pilares han acaparado nuestra atención. Hablamos, sin duda, de *Marvel's Spider-Man*, de *Dragon Quest XI* y de *Shadow of the Tomb Raider*. Todos ellos muy diferentes entre sí, y realmente valiosos según el perfil del jugador. En el caso del primero, no es poca cosa si decimos que creemos estar ante el mejor título de Insomniac Games. Pese a los vicios propios del género, ser Peter Parker nunca ha sido tan satisfactorio a los mandos. Sobre el segundo, se nos ha quedado una espinita clavada. Si bien cumple con lo que se espera de la saga japonesa, nos ha molestado más de la cuenta que se nos haga perder el tiempo a menudo y que las innovaciones no sean tan arriesgadas como esperaríamos. Por último, el tercero es terreno conocido. Lara Croft puede presumir de haber cumplido una trilogía que hace justicia a su personaje, aunque agujeros en el guion y algunas asperezas le hacen perder un par de puntos a los que podía aspirar.



En otro orden de cosas, algo tiene *We Happy Few* que nos ha atrapado, a pesar de cometer errores de principiante en el mundo abierto y no profundizar tanto en su premisa inicial, sin duda su mayor virtud junto a su estética. *Guacamelee! 2* es más notable, lo que nos ha sorprendido de un título continuista, sí, pero de nuevo con un diseño de niveles y mecánicas muy bien resuelto. *Yakuza Kiwami 2*, por su parte, mantiene la esencia a la que nos tiene acostumbrados la franquicia de Sega. Japón nos sirve para cerrar con el deporte de la mano de un *Pro Evolution Soccer 2019* sobresaliente sobre el campo, pero lejos de la competencia en el resto. *F1 2018* sí sabe equilibrar un poco más las cosas y vuelve a ser un título tremendamente recomendable para el fan del automovilismo de competición.

Nos vamos hasta el siguiente número sintiendo que cada día nos cuesta más poner una nota. Pero eso es bueno. El listón está subiendo, así que ojalá continúe la tendencia. ■

Marvel's Spider-Man

Por Sergio Bustos

Desarrollador Insomniac Games
Editor SIE
Plataformas PS4
Fecha de lanzamiento Ya disponible

Nueva York se despierta bajo otro día soleado, con el ajetreo habitual de Manhattan y el singular contraste entre Central Park, Chinatown y el Distrito Financiero. En su apartamento, casi achaparrado y repleto de avisos de pago de facturas, Peter Parker se enfunda su traje y máscara; salta por la ventana y... ahí está. Es otro día más en la oficina para un superhéroe curtido en mil batallas, con ocho años de experiencia a la espalda y siendo un habitual integrante de una ciudad a la que le cuesta mantener el civismo. Spider-Man echa a correr por la azotea, sorteando obstáculos cual *traceur* francés, para saltar en el borde e iniciar la marcha. Y tú, a los mandos. Te diriges al centro de investigación de un conocido del universo del trepamuros para seguir avanzando, codo con codo, en un proyecto independiente que busca hacerle la vida más fácil a personas con dificultades motrices.

Antes de ello, das una vuelta. A ver qué se cuece. Lanzas tu primera telaraña, iniciando un balanceo que, siendo uno de tantos, disfrutas como el primero. Qué gozada. Con los gatillos, te impulsas con redes de ambos brazos hacia un saliente, donde pulsando X en el momento de contacto con la superficie consigues el impulso necesario para imprimirle velocidad a tu avance. Repites la jugada para atravesar, en movimiento y encogiéndote, un tubo de hormigón colgado de una grúa cercana. Te topas de frente con la fachada rojiza de un edificio que quiere cortar el *flow* de tu viaje, pero no lo va a conseguir. *Spidey* se sujeta como araña a la pared para inmediatamente después echar a correr en dirección ascendente, sin preocuparse de las escaleras de incendio que tiene encima. Con un pequeño salto continúas tu carrera, apoyando los pies sobre los barrotes de la escalera y lanzando, alternativamente con cada mano, rápidas y escuetas telarañas para darte el impulso necesario. En el borde de la estructura, vuelves a pulsar X para catapultarte cambiando 90º el ángulo de tu dirección, y sigues columpiándote hacia un lugar alto donde divisar bien el paisaje. Ya no te sorprende que no falle ni una sola animación.

Para amenizar el trayecto, sintonizas el podcast de John Jonah Jameson, quien te culpa, como es habitual, de la inseguridad de la metrópolis. Te satisface haber comprobado antes, echándole un vistazo a tu perfil en las redes sociales, que pocos neoyorquinos siguen creyendo en su discurso. Detienes por un momento tu marcha, pulsando círculo para lanzar redes a ambos lados de la calle y ejecutar una voltereta inversa que te frene. Hay una antigua mochila tuya pegada bajo esa terraza. En el techo de la misma, desciendes con L2 colgándote en posición invertida y la agarras, descubriendo en ella un antiguo recuerdo con Mary Jane, quien ya no es tan afín a ti.

Una vez llegas a lo alto del Empire State, todo parece tranquilo. La torre Oscorp sigue ahí, también la de Los Vengadores, y si acaso ves alguna obra más de Fisk y un par de anuncios de campaña electoral del alcalde Osborn. Te sobresaltas cuando un aviso de la policía te informa de una persecución por las inmediaciones. Es el momento: saltas y pulsas L3 para caer vertiginosamente en picado cerca del vehículo en marcha, al que te acoplas con el triángulo y, sacando del habitáculo a los pasajeros tras esquivar sus ataques, lo detienes para evitar una desgracia mayor. Llegan los refuerzos y es momento para tu mejor repertorio. Combos de golpes, ataques aéreos, lanzamiento de objetos, enemigos enredados, un par de esquivas al milímetro con una telaraña en la cara rival de regalo... Quedan cuatro. A uno le sorprendes pasando por debajo de sus piernas, a otro una mina colocada minuciosamente tira de su cuerpo hasta pegarle en un taxi, al tercero lo despachas con la habilidad especial que le has aplicado a tu traje y al último, tras conseguir rellenar la barra de concentración, le noqueas directamente ejecutando una bonita coreografía. Y ya está. Todo ha pasado y puedes relajarte. Saludas con naturalidad a los ciudadanos que han presenciado el incidente, chocas la mano e incluso te haces un *selfie* con uno de ellos. En ese momento, suena tu móvil y tía May te llama para preocuparse por ti, lo que te recuerda que tenías que llegar a tu trabajo a tiempo, y ya vas tarde. Coges el *Daily Bugle* de hoy de un dispensador y bajas las escaleras del metro: si hay suerte, llegarás antes.

Llega un punto en el que no te sorprende que no falle ni una sola animación

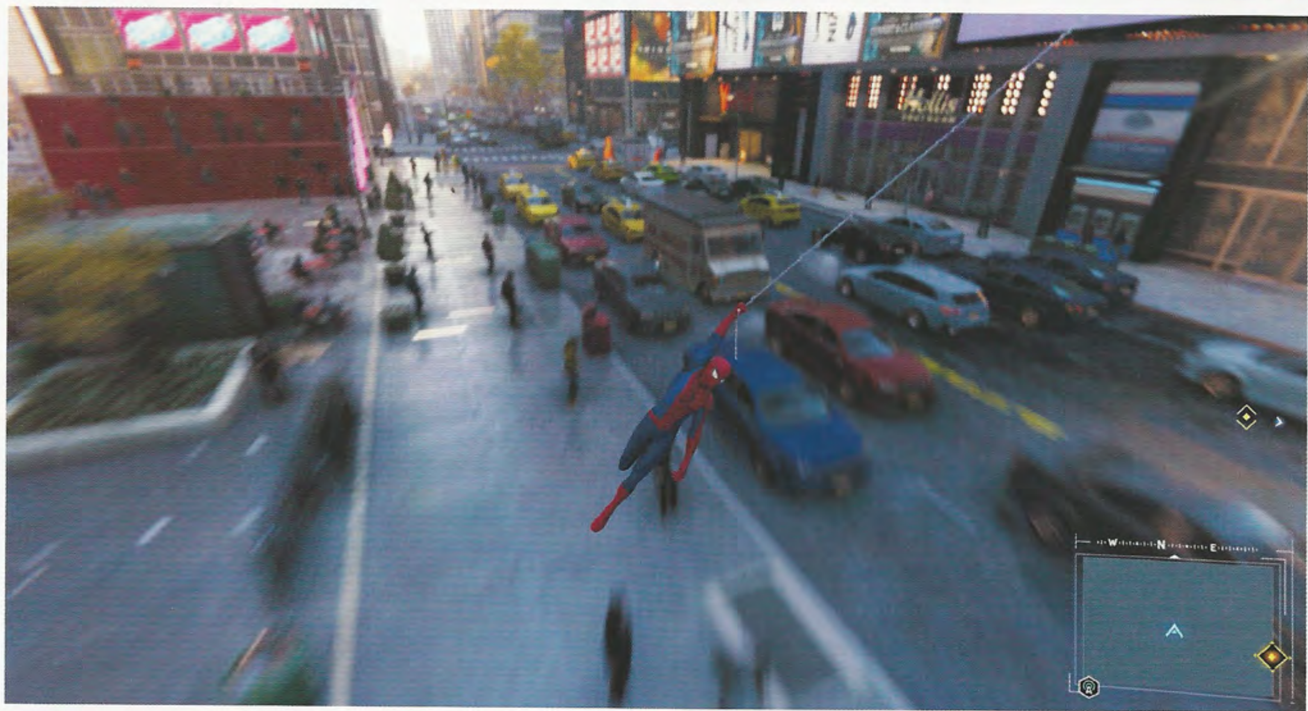


Toda esta exposición no es más que lo que puede ocurrirte en media hora de juego –sin estar cumpliendo ninguna misión principal– de *Marvel's Spider-Man*, donde Insomniac consigue el mejor Hombre Araña visto nunca en este medio. Lo hace a través de una representación fiel del personaje, accesible al gran público pero con los detalles lo suficientemente cuidados para que el acérrimo de los cómics vislumbre el cariño otorgado por el estudio. Logra, a los pocos segundos de estar manejando a Spider-Man, que te familiarices con él y con su día a día, poniéndote rápidamente en la piel de Peter Parker, quien te impregna la disyuntiva que marca sus dificultades para combinar su vida como ciudadano anónimo y su vida de superhéroe. Y eso lo plasma a la perfección, como todo lo que adorna al protagonista y a los principales personajes del argumento. Reconocimiento especial para el villano final, cuya construcción es incluso mejor que la de los proyectos cinematográficos más recientes. También para M.J., quien deja de ser una damisela en apuros para por fin hablarnos del conflicto que le genera la molesta sobreprotección de Peter en contraposición con su libertad e independencia como mujer y profesional.

Marvel's Spider-Man es consciente de que es actual, un juego de 2018, en relación a todo lo que reviste al producto. De hecho, las opciones de accesibilidad son otro gran motivo para celebrar, aunque echemos en falta el selector de idioma. A pesar de ello, sus mayores defectos tienen que ver con no estar en los tiempos que corren en cuanto a ciertas mecá- ▶









Buena compañía
Los rombos azules del mapa esconden misiones secundarias, aunque muchas simplemente sirven como puente para desbloquear tareas de otro tipo u objetos coleccionables. Una de ellas parece claramente extraída de *Breath of the Wild*, teniendo que buscar lugares específicos en la ciudad con solo una fotografía (y el incesante monólogo de Parker) para guiarte. Otro te presenta a un personaje que ha perdido sus palomas mensajeras. Después las buscarás por el mapa, para luego perseguirlas y capturarlas atrayéndolas con tus redes. Sobreviven, o eso parece, pero solo el señor sabrá en qué estado se encuentran.

nicas y decisiones se refiere, resultando un título poco innovador en los añadidos secundarios, que van desde imprevistos urbanos a resolver, pasando por el cuidado medioambiental de la ciudad, la limpieza de bases enemigas y puzles muy básicos en el laboratorio hasta llegar a desafíos de precisión o tiempo, con medallas incluidas según tu puntuación. Y, pese a que algunos encargos son realmente originales, relacionándose de nuevo con el universo y personajes menos conocidos de Spider-Man, acaban cansando si tienes afán «completista». Hoy día, las grandes corporaciones se ven obligadas a alargar sus títulos de un jugador con contenido extra para ganar un buen puñado de ventas de parte de aquellos consumidores que reclaman más horas a un juego de precio completo. Es todo ese edulcorante forzado el que puede llegar a transmitirte la sensación de repetitividad y poco avance, aunque no deja de ser contenido opcional que tú, como jugador, puedes decidir cumplir o no. Además, es una bofetada de lógica al ponerte en la piel de un superhéroe que día a día cuida de los vecinos de su ciudad, pero esa rutina quizá no es lo que nosotros buscamos convirtiéndonos en superhéroes. Seguimos creyendo que es conveniente señalarlo porque, algunos extras, como nuevos trajes o habilidades, solo los desbloquearás cumpliendo estos objetivos secundarios. Por tanto, no son simples añadidos, sino que realmente el diseño te incita a que inviertas tiempo en ellos.

Es en la campaña donde sí que encontramos mucho más cuidado y variedad. Esto último a veces le perjudica, porque si bien se agradece que un videojuego quiera que el jugador no esté todo el rato haciendo las mismas cosas, las secciones de sigilo pueden enfriar un poco el ritmo ascendente que posee. Esa es una de sus mayores virtudes: *Marvel's Spider-Man* va de menos a más constantemente, siendo su inicio no precisamente débil. Se trata de una historia que, además, cuenta con un buen desarrollo argumental, aderezado por unas bases robustas que no flaquean en ningún momento. El hipnótico balanceo acaba con todos los debates sobre el desplazamiento en videojuegos de mundo abierto, porque aquí desplazarse es de lo más satisfactorio visto nunca en la industria. Por su parte, su combate bebe directamente de la saga *Batman Arkham* de Rocksteady, pero perfecciona la fórmula porque Spider-Man, por mera definición, encaja mucho mejor con las mecánicas de contraataques (sentido arácnido) y gestión de grandes grupos (mejor y más coherente desplazamiento). Lástima no haber profundizado un poco más en la inteligencia artificial rival, que sigue teniendo algún comportamiento gaznápiro. Ocurre hasta en las dificultades más altas, aunque esto no es óbice para permitir que el mayor reto sea autoimpuesto. «Hacerlo bonito» es lo realmente desafiante, e Insomniac te anima a ello a través de los aparatos y las habilidades especiales de cada traje. Y las mecánicas se retroalimentan: mantener un combo te permite tener más herramientas para seguir estirándolo y a la vez aumentar la dosis de adrenalina del combate por el riesgo a no perderlo.

Como los adjetivos que suelen acompañarle, estamos ante un asombroso y espectacular *Marvel's Spider-Man*, con unas mecánicas sobradamente conocidas pero bien perfeccionadas y pulidas. Desde luego, tiene espacio para mejorar en sus presumibles secuelas –agradeceríamos un trabajo más firme en los jefes finales– pero la base es tan sólida y divertida que sus creadores, a partir de aquí, solo aspiran a ir encadenando el mejor juego del estudio entrega tras entrega. Como en el balanceo de *Spidey*, apuntar cada vez más alto es posible cuando tienes el talento y los medios para llegar. Unos superpoderes, los de Insomniac, terriblemente bien aprovechados. ■

8



Riesgo-Recompensa
El indicador de concentración de Spider-Man te sirve para saber cuándo puedes rematar a algún enemigo sin medias tintas con triángulo más círculo. Llegando a tener hasta tres barras, una te permitirá acabar con un enemigo normal, mientras que dos se gastarán para uno pesado. A su vez, puedes gastarla en recuperar un poco de vida si estás en apuros, pero asumir ese riesgo de no curarte para obtener más finalizaciones (recompensándote con la vistosidad de las mismas) es una buena manera de aumentar la dificultad del juego.

PLAY SCRIPT

Si los superhéroes están arrasando en cine y TV, ¿dónde están sus juegos?

Los ejecutivos de la industria del videojuego deben estar observando el Universo Cinematográfico de Marvel con una envidia tremenda. Al fin y al cabo, es uno de los mejores trucos que la industria del entretenimiento se ha sacado de la manga jamás: una elegante combinación de varias franquicias que implica que los fans no necesiten esperar dos o tres años para que una historia continúe, sino simplemente unos meses. Es el equivalente cinematográfico a las promociones cruzadas de los juegos de móviles -que les muestran anuncios de un título nuevo a los usuarios de otro antiguo y popular-, pero a un nivel más grandioso, mejor recibido y mucho más lucrativo.

Si ampliamos un,poco nuestras miras, podría lograrse que este tipo de cruces fuera más habitual en los videojuegos. Por ejemplo, Ubisoft podría hacer encajar fácilmente a los piratas de *Skull&Bones* dentro del universo *Assassin's Creed*. Quizás podría plantear que *Starlink* fuera algún tipo de proyección del Animus. Pero la idea empieza a derrumbarse cuando te das cuenta de que las sagas de videojuegos veteranas tienen dificultades para mantener la continuidad incluso dentro de sus propios universos. Sí, el Animus unifica el mundo de *Assassin's Creed*, pero se trata de una franquicia que cambia de protagonista cada otoño. ¿A quién vas a poner en *Starlink*? ¿A Desmond? ¿A Connor, de *Assassin's Creed III*? Mejor que no.

Hay una razón por la que Batman ha sido el único superhéroe que ha tenido éxito en los videojuegos

Los universos conectados no funcionan en los videojuegos porque los desarrolladores buscan cierta variedad en sus lanzamientos. Sí, puedes hacer aparecer a Hulk en una película de Thor. Pero no colocar a un Guardián de *Destiny* en un *Call of Duty*, o a un soldado de infantería de *Battlefield* en el nuevo *Titanfall*, sin que la ficción de cada uno de los juegos se desbarate. Nadie quiere ver a Spyro en *Sekiro*, ni a Marcus Fenix asomándose en *Halo*, o un cameo de Nathan Drake en *The Last of Us*. Seguro que a los ejecutivos les encanta, pero la idea de crear un universo conectado a partir de los juegos de una desarrolladora nunca llegará a cuajar.



Aun así, es sorprendente que los logros de Marvel no se hayan reflejado en los videojuegos. En teoría, sería una auténtica gallina de los huevos de oro: el acuerdo por diez años para manejar la franquicia *Star Wars* que EA firmó en 2013 se queda, en cuanto a potencial financiero, en nada comparándolo con lo que llenaría sus arcas desarrollar juegos del UCM. Pero habría que resolver antes unos cuantos problemas. El principal, que hablamos de una industria que, a nivel presupuestario máximo, sigue poniendo la narrativa unos cuantos peldaños más abajo de lo que debería dentro de su escala de prioridades. Pero hay una cuestión más grave. Las películas de superhéroes son geniales. En cambio, los juegos son aburridos.

El director Kevin Smith da en el clavo en su comedia *Mallrats*, en la que explica, dando algunos rodeos, el problema de los videojuegos superheroicos. Brodie (Jason Lee) divaga sobre cómo Superman y Lois Lane nunca podrían ser pareja en la vida real porque, al llegar al clímax sexual, la mataría de forma instantánea. Ese es el extraño espacio que los juegos exploran: no literalmente, claro -imaginamos que una escena de sexo con superhéroes violaría las condiciones de la licencia-, sino en el sentido de que examinan la realidad de una persona, o de un héroe, haciendo su trabajo.

Hay una razón por la que Batman ha sido el único superhéroe que ha tenido éxito en el mundo del videojuego en las dos últimas generaciones. Bruce Wayne no tiene superpoderes; sus habilidades vienen de su fortuna y de su compromiso con su propia causa. Pero es vencible, puede recibir palizas, y eso le da a sus juegos la tensión necesaria. De forma similar, Peter Parker puede ser capaz de trepar por las paredes y disparar telarañas de sus muñecas, pero dale un golpe en la cara y caerá de culo como cualquiera de nosotros.

Sí, todo superhéroe tiene un talón de Aquiles, pero, ¿cómo se manifiestan en los videojuegos? Nadie querría un juego protagonizado por Hulk en el que se transformara de forma aleatoria en un científico debilucho. Un título con Iron Man decae en el momento en el que los malos empiezan a utilizar pulsos electromagnéticos. ¿Y qué ocurre cuando Lex Luthor decide cargar las armas de sus sicarios con balas de kryptonita?

Los films necesitan tensión; la sensación de que nada está garantizado. Pero los juegos requieren prolongarla mientras, al mismo tiempo, le hacen sentir al usuario más poderoso a medida que avanza. Lo normal es hacerlo introduciendo malos cada vez más duros. En un juego de 2011 de Activision, *Prototype* -un mundo abierto de gente con superpoderes que es uno de los diversos títulos en los que el Spider-Man de Marvel se ha inspirado-, la respuesta eran los helicópteros. ¿Qué es más poderoso que un hombre más fuerte que todos los demás? Una máquina con aspas en sus rotores para hacer creíble el hecho de diezmar la barra de energía del superhéroe, y además con asientos llenos de tipos con lanzacohetes.

Claro que, como una de las misiones de su juego deja entrever, los helicópteros no son rival para Spider-Man: resulta que unas cuantas ráfagas de red vía QTE pueden echar abajo cualquier cosa. Es mérito de Insomniac que puedas sentirte vulnerable incluso mientras te columpias por el cielo nocturno, pero eso no sería posible si su material de partida no planteara la posibilidad. La amplia mayoría de los compañeros de Parker en el UCM no darían pie a ello.

Quizá sea lo mejor. En los últimos años, nuestras recomendaciones de Netflix, igual que las de nuestros cines preferidos, han resultado algo monótonas. Y las veamos a través de los cristales que las veamos, nos gusta pensar que somos nosotros, y no un tipejo disfrazado que lleva dando guerra durante un siglo, quienes somos los héroes. Aun así, queremos creer que la idea del universo conectado tiene recorrido, aunque solo sea porque nos gustaría ver a Cristiano Ronaldo acicalándose para protagonizar un nuevo *Mirror's Edge*. ■

Dragon Quest XI: Ecos de un Pasado Perdido

Desarrollador/editor Square Enix
Formato 3DS, PC, PS4 (probado), Switch
Lanzamiento Ya a la venta (3DS solo en Japón, PC, PS4), por anunciar (Switch)

Incluso bajo los estándares de *Dragon Quest*, esta es una entrega sorprendentemente tradicional, una que, al menos en el primer acto, parece que se inclina hacia su carácter genérico. Por ejemplo, el protagonista: un chico joven, abandonado de pequeño y criado en un apacible pueblo rural, que pronto descubre que es el elegido, un héroe que tiene que detener una terrible amenaza. Poco después, sucede una tragedia: la casa del chico es destruida. Perseguido por un malvado rey y sus dos caballeros, consigue escapar gracias a un ladrón con un corazón de oro, y tendrá que encontrar seis orbes mágicos que le permitirán acceder al Árbol de la Vida, Yggdrasil. Las costumbres son una parte esencial de este género, no cabe duda, pero la posibilidad de ponerse el atuendo del héroe de *Dragon Quest VIII* habla por sí solo. Los seguidores no querían un *Dragon Quest* nuevo; querían uno de los antiguos. Y bueno, aquí lo tienen.

Tras una pantalla de escape con poco ingenio y una parte de sigilo tan pobre que hace que la de *Zelda: The Wind Waker* parezca *Splinter Cell*, el juego adopta un ritmo familiar. Durante el acto inicial, crearás tu equipo, como no podía ser de otra manera. Ya tienes al típico personaje comodín y a tu ágil ladrón, así que no es de extrañar que en la siguiente parada se te presenten un poderoso mago y una sanadora. Aún quedan tres por llegar, al menos antes de que se desarrolle la trama en el segundo acto, aunque tu equipo de batalla está limitado a cuatro personajes, siguiendo la norma. Sin embargo, al contrario que en *Octopath*, no tendrás que preocuparte por subirlos de nivel por separado; todos ganan experiencia y puntos de habilidad, luchen o no, y podrás intercambiarlos en cualquier momento, incluso en medio de la batalla.

Pese a que por un lado esto debería acelerar las cosas, al igual que la capacidad de preestablecer tácticas de batalla para todos los miembros del equipo, hay placas tectónicas que van más deprisa. Las misiones se alargan hasta el absurdo. Aunque las (imposibles de saltar, pausar y completamente inolvidables) cinemáticas están bien llevadas y animadas por lo general, todo lo que una buena localización puede hacer es mejorar el guion ya sobrescrito. A menudo se te encomienda la misión de cazar gansos salvajes y da la casualidad de que las baratijas que te piden que consigas suelen estar en otra parte. Hemos jugado a suficientes JRPG como para esperar que alguien nos pida que encontremos a su hermano perdido, pero a la tercera vez, uno empieza a perder la paciencia. A pesar de los mecanismos que aparentemente nos ahorran esfuerzo como el de desplazamiento rápido, correr automáticamente y las cargas optimizadas, el juego siempre encontrará una manera de hacernos perder el tiempo. No son pocas las ocasiones en las que termina una cinemática, das unos pasos y comienza otra, mientras que en el tercer acto, al cambiarte de atuendo, no podrás correr. En una de las misiones de la historia, tienes que ir y volver desde la ciudad a una mazmorra dos veces para conseguir entrar a la tercera. Dado el número de misiones que concluyen sin desarrollar apenas una trama o un personaje, a veces te paras a pensar en lo que has hecho la última hora y sientes que no has logrado progreso real alguno. Pero al menos gozas de buena compañía. Tu salvador, Erik, es tu gran camarada, un poco blando pero simpático, y si la sanadora Serena te parece un poco aburrida, su hermana Verónica —atrapada en el cuerpo de una niña pequeña, lo que le da mucho juego a las bromas— es excelente en el combate. No nos hace tanta gracia Servando, pero el juego se anima con la llegada del astuto Rab, un anciano misterioso, y la guerrera amazona, Jade. Cada uno de ellos aporta algo diferente al equipo, ya sean las ágiles acrobacias de Jade o la magia oscura de Rab. Por otra parte, el panel de las habilidades te permite elegir entre tres diferentes áreas de maestría por personaje, lo que significa que puedes seguir un camino más especializado o ser un manitas, y si cambias de opinión, puedes volver a asignar las habilidades por un módico precio. Sin embargo, no necesitarás juguetear con el panel hasta el acto final, ya que los encuentros habituales suelen ser bastante senci-

Una revelación que debería ser impactante es tan predecible que hasta un niño de cinco años podría adivinarla





llos: haz que todos combatan de manera sensata y podrás relajarte y observar la batalla prácticamente todo el rato.

Puedes complicarte un poco las cosas al seleccionar la opción de misión draconiana al comienzo. Se trata de una regla autoimpuesta que evita que escapes de las batallas o quizá una que no te permita comprar en las tiendas. Pero eso estiraría aún más el juego, como si hicieras que avanzara de manera más lenta. No hay demasiadas sorpresas, ni en la historia ni de ninguna otra manera. La habilidad de controlar a algunos monstruos que hayas derrotado solo es divertido al principio: normalmente los encontrarás cerca de acantilados que no puedes escalar de otra manera, o debajo de plataformas para las que necesitas saltar o alas para llegar, pero te verás forzado a bajarte de los monstruos rápidamente. Aunque el desarrollo de la trama principal de *Dragon Quest* es sorprendemente oscuro, ya sabes que ese no es el clímax que tendría que ser, ya que tendrás que realizar un conjunto de misiones con unos objetivos que ya has realizado con anterioridad. Y una revelación que debería ser impactante es tan predecible que hasta un niño de cinco años podría adivinarla. En su defensa, el juego se dirige en una audiencia más joven, pero entonces, ¿cómo se explica esa trama secundaria en la que Rab farfulla que lee una revista por los artículos o esa mirada lujuriosa que la cámara lanza a los personajes femeninos? A pesar de nuestras críticas, hay muchas cosas buenas: unos personajes interesantes, un minijuego de forja curiosamente absorbente y un mundo que, a pesar de todas sus barreras y pantallas de carga, es lo suficientemente animado como para que merezca la pena comprarlo. Al final, puedes pensar que eso es lo esencial en un juego de *Dragon Quest*. Sus desarrolladores, y muchos de sus jugadores, se tomarán lo de chapado a la antigua como un cumplido, pero al ser un terreno tan trillado, este juego no es mucho más que el eco que su título sugiere. ■

6



Forja a base de golpes
En medio del camino, las hogueras te servirán para aliviar la carga, recuperar PV y PM y guardar la partida. Pero, además de todo esto, sirven para usar la forja portátil con la que fabricar o mejorar armas, armaduras y accesorios. Los materiales sin refinar aparecen en un recuadro, con una barra en cada recuadro: el objetivo es que la barra alcance el color verde mediante golpes sucesivos. Cuantos más hagas, más técnicas avanzadas desbloquearás: aumentar la temperatura de la forja eleva la potencia de tu siguiente golpe, mientras que tendrás que dar golpes más suaves para los toques finales. Probablemente salir a buscar los materiales para crear nuevo equipamiento sea un esfuerzo muy grande, pero llevar equipada una espada o una vara con +3 marca la diferencia sin lugar a dudas.





We Happy Few

POR SERGIO BUSTOS

Una de las frases que podemos leer en los primeros minutos de juego de *We Happy Few* es que «la gente feliz no tiene pasado». Es un mensaje capital para entender lo nuevo de Compulsion Games, donde una distopía sesentera en la Inglaterra retrofuturista depende directamente del consumo de drogas para mantener una vida estructurada sobre la negación de la realidad. Quienes rompen ese consumo despiertan y recuerdan, por lo que son perseguidos por una sociedad cimentada en un triste conformismo. Estamos ante una premisa interesante y cuasi única, que gana enteros –y de qué manera– acompañada por una estética muy distintiva y original. Cuando empezamos a indagar en el menú de fabricación, otro comentario llama nuestra atención: «¿Te has dado cuenta de que en todas las pelis saben abrir puertas con ganzúas? ¡Ahora tú también!». Si la anterior frase definía bien el conflicto sobre el que gira la narrativa de la propuesta, esta nos enseña desde el principio sus problemas. *We Happy Few* es consciente de lo que hace mal o, al menos, de lo que no ha cuidado tanto, y en vez de corregirlo o balancearlo mejor, hace sátira sobre ello. Y cuando se trata de detalles nimios como no justificar las mecánicas de supervivencia o la estructura del mapeado, lo aceptamos, pero cuando completamos varias misiones de recadero cuyo único objetivo es alargar el juego por el mero hecho de alargarlo, nos sienta algo peor.

Desde que el proyecto se presentara en *Kickstarter* hace tres años, el desarrollo de Compulsion ha sido proceloso, variando por completo la primera idea que teníamos sobre el videojuego. Tras *Contrast* y los años de acceso anticipado de *We Happy Few*, Microsoft ha decidido reclutar al estudio para próximos proyectos, y creemos firmemente que no se ha equivocado. Hablamos de un equipo capaz de otorgar carisma y personalidad a sus producciones, algo prioritario a la hora de destacar hoy día entre toda la marabunta de juegos que se publican a lo largo del ejercicio anual. *We Happy Few* es un buen ejemplo, pero sus problemas ajenos a la estética y al argumento lo alejan de convertirse en un imprescindible. E incluso en sus virtudes le podemos pedir algo más, principalmente por no tener el valor de indagar en sus buenas ideas de guion, bebiendo de *BioShock* en la superficie pero lejos de la identidad con la que Ken Levine y compañía revestían la fórmula. Aun así, su universo retorcido es sin duda lo más destacado, lo que lo hace verdaderamente único.

Si en cambio hablamos del cóctel de acción, mundo abierto y *crafteo*, la cosa flaquea. La historia se divide en tres personajes realmente bien trabajados, con unos rasgos definidos y con características propias que invitan a jugar de manera diferente. Arthur es pusilánime, discreto y pudoroso; Sally, por su parte, es brillante y ocurrente, aunque esconde más de un secreto; y a Ollie, por último, solo podemos categorizarlo como impredecible. Tomar el control de cada uno de ellos se siente fresco, al igual que el desarrollo de la trama cobra más fuerza si nos involucramos con sus problemas y desencantos. El conflicto llega cuando esas misiones sin alma interrumpen el trayecto y nos hacen perder con facilidad el hilo de la historia. Menos mal que lo sórdido del mundo que nos rodea nos ayuda recordándonos que nos ocultamos de un régimen que nos intenta controlar, persiguiendo a los aguafiestas (así se denomina a los que no cumplen con la norma y rechazan tomar la «pastilla de júbilo») a la mínima sospecha de que lo son. Lamentablemente, la inmersión puede llegar a agotarse pronto bajo las largas caminatas que nos imponen algunas misiones, cuya mejor versión de las mismas la conocemos cuando el diseño se sale de lo establecido en el género. No alertar a los ciudadanos e ir con pies de plomo por las calles está bien al principio porque te hace moverte con mil ojos y sumergirte en la premisa, pero tras varias horas de juego notarás una frustración recalcitrante por no poder avanzar todo lo rápido que deseas.

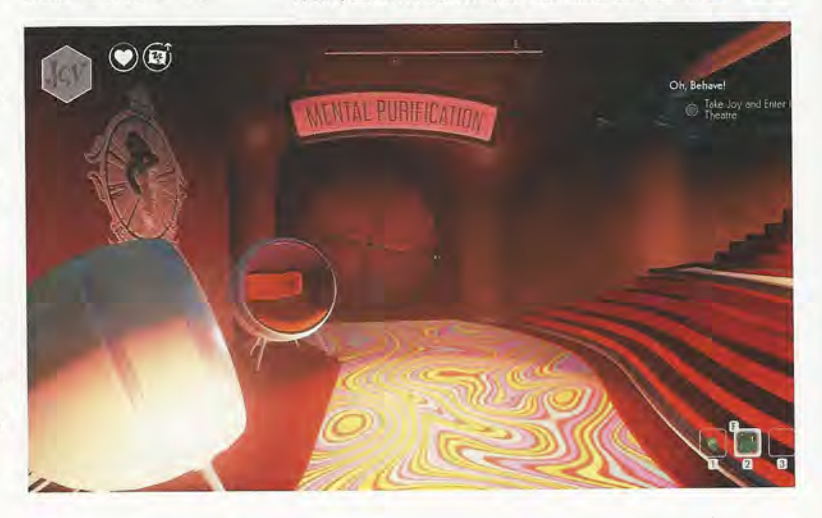
La supervivencia no está del todo mal llevada. Aunque sentimos que nos sobra el tener que preocuparnos de recoger cualquier trasto de cualquier armario, o de comer o beber para no fenecer, cuando las mecánicas vuelven a girar sobre el consumo de drogas brotan las buenas ideas. Todo es de color de rosa si te tomas la pastilla para que no sospechen, pero deberás tener cuidado con las sobredosis. En cambio, si quieres emular tú el comportamiento de un adicto, verás las sombras del tétrico mundo que te rodea y tendrás que vestir y caminar adecuadamente para que no te descubran. Es ahí cuando *We Happy Few* florece, remarcando lo especial de su propuesta y recordándonos que desde Compulsion Games saben hacer cosas únicas, aunque la repetitiva estructura nos haga creer a veces que, como en el mundo de Wellington Wells, estamos ante una realidad diferente. ■

7

Desarrollador Compulsion Games
Editor Gearbox Publishing
Plataformas PS4 (probado), Xbox One, PC
Origen Canadá
Fecha de lanzamiento Ya disponible



Hola y adiós
We Happy Few cuenta con uno de los finales más rápidos que se han visto en videojuegos. En la primera elección que se te presenta puedes provocar que salten los títulos de crédito, pero parece más una forma de decirte que te están engañando, y realmente no puedes elegir, que siendo simpáticos con un final alternativo original. Muy lejos de las ideas vistas, por ejemplo, en la saga *Far Cry*.




YOU
LOOK




Joy
E
S
Day 3
7:19 AM
Oh, Behave!
Sit & Watch the Uncle Jack Show
Stand Up
Read
Q
F
1
2
3
4


INVENTORY
RICK THE STUNT DUCK
GADGETS
120/125
19
ALL
RECENT
0.5
18
DAMAGE
EFFORT
RANGE
AOE


Day 4
JOY
POLARITY

Shadow of the Tomb Raider

POR SERGIO BUSTOS

Ningún nombre se pone por casualidad. *Shadow of the Tomb Raider*, al igual que ocurría con *Rise*, aprovecha su título para dejar las cosas claras desde el principio: sí, sigues siendo Lara, pero la aventurera ya no es la misma persona. Croft se ha convertido en una sombra de sí misma, con lo bueno y lo malo que eso conlleva. Ahora es toda una depredadora que se embadurna en el barro para pasar desapercibida ante situaciones de riesgo. La experiencia le permite ser más versátil, afrontando el combate con sigilo y contundencia. Al contrario que en otras ocasiones, no teme superar por sí misma las adversidades, que en esta tercera entrega vuelven a un punto cuasiapocalíptico cuyo efecto, por sobreexplotación, se diluye argumentalmente, pero sigue funcionando en términos de espectáculo.

Esa evolución que ha experimentado nuestra protagonista, ahora mucho más visceral, decidida y acechadora, también la ha sufrido la propia saga desde su *reboot* en 2013. Sin dejar de tener que seguir un rumbo lineal, es Paititi quizá la novedad más destacada de este tercer capítulo, el primero firmado por Eidos Montreal. Se trata del entorno más grande de la franquicia, motivo para presumir, sin duda, a nivel publicitario, pero no ocurre lo mismo cuando entramos en materia. Se rezuma un verdadero intento por dotar de personalidad y vida al territorio, pero la ejecución hace aguas e inunda de hastío al jugador, hasta entonces primado con un buen ritmo y avance. Es esa rotura de esquemas la que priva a *Shadow of the Tomb Raider* de poder presumir de las virtudes destacaban otrora. Que las sigue manteniendo, porque brilla cuando regresa a sus orígenes más lineales, pero son esas secundarias fallidas las que interrumpen más de la cuenta. Paititi está repleto de recados y diálogos intrascendentes, con peroratas a la altura de un mal monologuista. No se han aprovechado, al igual que los lugares a los que podemos volver después para abrir un acceso, que dejan un regusto agridulce si valoramos al estilo *metroidvania*.

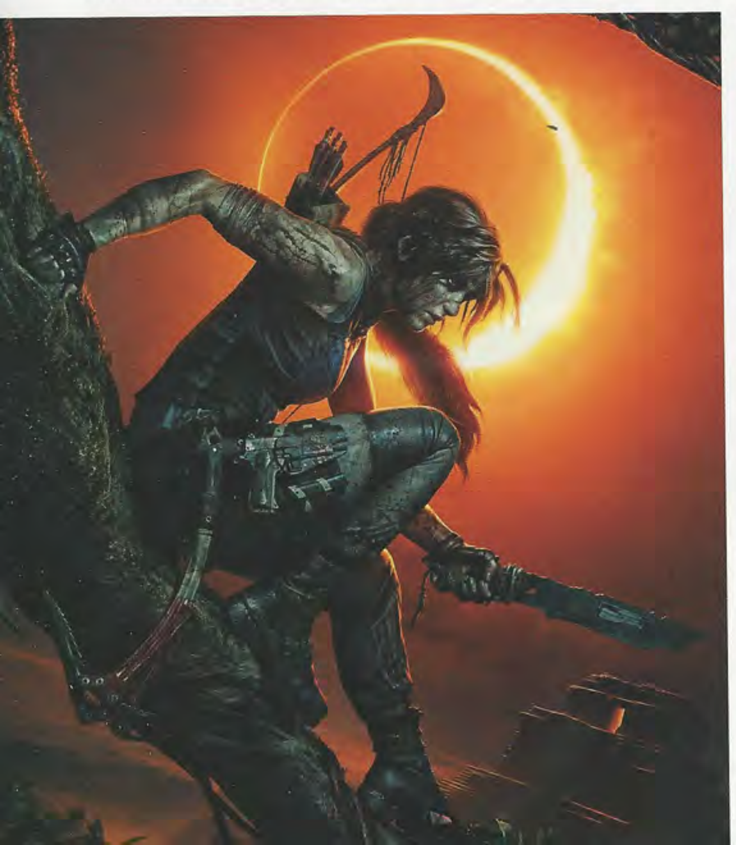
Desarrollador Eidos Montreal
Editor Square Enix
Plataformas PC, PS4 (probado) y Xbox One
Fecha de lanzamiento Ya disponible

Es bueno comprobar cómo las tumbas vuelven a ser las partes más destacables



Empero, es bueno comprobar cómo las tumbas vuelven a ser las secciones más destacables en cuanto a diseño de niveles y puzles se refiere. Se vuelve a jugar con las físicas y los típicos mecanismos propios de una aventura de exploradores, aunque la disposición de los objetos del escenario o las plataformas a veces no atiende a una justificación razonable, sino que simplemente se elabora de esa manera para poder llevar a cabo los rompecabezas. Los coleccionables siguen cumpliendo su función de alargar la duración del título a pesar de otorgar recompensas menores, pero no todas las historias que cuentan son vacuas, sino que algunas anécdotas y sucesos guardan ese interés mínimo que le pedimos a los complementos textuales o sonoros de un videojuego. Son estas secciones las que justifican las labores de arqueología de Lara, porque en el desarrollo principal nunca sabes cómo valorar lo humano frente a lo sobrenatural, lo cercano frente a lo fastuoso ni el peso que le da la protagonista a cada cosa.

En relación a esto, sorprende ver cómo Lara es esta vez responsable de grandes desgracias, y que en ocasiones dé la impresión de que le importa poco lo que acaba de suceder nos hace preocuparnos de









nuevo por un mal guion. Apenas se cuestiona sus actos, llegando al punto de ver a un niño morir por su culpa y estar al minuto despreocupándose del suceso. Aun así, la narrativa sigue cargada de dosis de sufrimiento para ella y, aunque en ocasiones se abuse de ello, agradecemos una Lara Croft tan humana. Nos molesta algo más, eso sí, el constante agobio al que nos somete esta serie. Resulta contraproducente intentar preocupar al jugador con falsas caídas y plataformas rompiéndose constantemente. Sabemos que Lara no va a morir, al menos al principio del juego, por lo que es absurdo intentar hacernos creer que puede ocurrir, más con secuencias de QTE o sustos que aportan más bien poco. Es inevitable entrar aquí en comparaciones con *Uncharted 4*, pero ni en la obra de Naughty Dog es tan sangrante, ni Nate reacciona de la misma manera que Lara. A nuestro juicio, es mucho más acertado ver al avatar que controlas referirse a ese exceso de derrumbamientos con asombro y bromas que tratar con normalidad que a cada segundo estés a punto de morir y salgas de rositas.

Además, en muchas de esas situaciones que intentan imprimir tensión no se llega a transmitir la sensación por lo poco que está conseguido el peso y movimiento del personaje. Es algo característico de esta tercera parte, que sufre altibajos en lo técnico, resultando un videojuego tremendamente vistoso en ocasiones, mientras que en otras se ve poco trabajado. Algunos modelados de caras, o los saltos bruscos en la transición de algunas animaciones, atestiguan este problema. Y en lo argumental, seguimos echando en falta más profundidad en la relación con Jonah o con la propia Trinidad, que a veces parece resultar anecdótica.

Sí nos gusta el hecho de asistir a muy pocos tiroteos en comparación con las precuelas. El grueso de los mismos se ha sustituido por más escalada, con el uso potenciado del rápel y el poder correr por paredes montañosas para balancearnos. También han cobrado protagonismo las secciones de sigilo que comentábamos al comienzo, mucho más satisfactorias que los enfrentamientos directos. Se te ofrece mayor variedad a la hora de solucionar una situación adversa. El árbol de habilidades de combate lo utilizamos cuando fallamos siendo silenciosos o cuando queremos ir por la vía rápida disparando tres flechas simultáneamente o encadenando ejecuciones con el piolet; pero sigue estando mejor trabajado el acechar tras la flora y afrontar cada escenario como lo que es: una pantalla más que pasarnos.

Porque si algo podemos achacarle a esta nueva reimaginación de Tomb Raider es el hecho de no intentar disimular que sus escenarios son zonas que debemos resolver gracias a nuestro conocimiento y experiencia con el videojuego de aventuras clásico. No nos convence de que estemos ante un mundo real, con vida propia y su aleatoriedad característica, sino que todo está orquestado para que nosotros, como jugadores, nos topemos ante un reto diseñado para poder ser superado por unas vías muy concretas.

Pese a esta falta de innovación, *Shadow of the Tomb Raider* hace bien sus deberes. No abarca mucho, y lo nuevo que propone no funciona del todo bien, pero es en lo ya conocido donde sigue deslumbrando, lo que nos recuerda que esta nueva etapa de Lara ha merecido mucho la pena. Si bien decíamos que La Trinidad no se ha aprovechado del todo bien como orden antagonista del juego, no podemos decir lo mismo con la verdadera trinidad de juegos que nos atañe. La trilogía de Tomb Raider ha sido, desde su *reboot*, beneficiosa no solo para Lara Croft, sino también para la propia industria. Y eso es algo que, por encima de todo, ambas merecían. ■

7

Arriba y abajo

En ciertos momentos, la obra de Eidos Montreal brilla cuando, en una situación frente a enemigos donde todavía no hemos sido descubiertos, acabamos con algunos de ellos aprovechando la verticalidad. Bucear también nos ofrece una atractiva opción para sortear oponentes y sorprenderles desde abajo, pero hemos echado de menos más oportunidades para poder utilizar este tipo de técnicas.







Guacamelee! 2

No se ha maltratado a ningún pollo durante la creación de *Guacamelee! 2* o, al menos, eso dicen sus créditos finales. No obstante, sí a unos cuantos durante el juego o, en todo caso, mientras jugábamos nosotros.

De todas formas, la mayoría del tiempo no era el pollo el que estaba en el lado que recibía los golpes. En el primer juego, el luchador Juan se podía transformar en un gallo como si fuera una especie de morfoesfera para colarse por estrechos huecos y localizar cuartos secretos y cosas por el estilo. Ahora, con su plumífero disfraz, es un luchador hecho y derecho y, con su forma de deslizarse para marear a sus rivales y lanzar ataques para provocarlos y engañarlos, resulta tan hábil como en su forma humana, si no lo es más aún. También es más divertido: pegar una patada a un rival y lanzarlo a un foso lleno de pinchos es especialmente satisfactorio cuando supera con creces tu categoría de peso.

Se trata de la adición más significativa al combate de *Guacamelee!*, ya que Drinkbox no ha querido, de forma inteligente, hacer cambios radicales. Como antes, estos encuentros tienen lugar, sobre todo, en cuartos grandes en los que estás encerrado con una serie de rivales con forma de esqueleto. Hay unos cuantos tipos nuevos de enemigos, pero sus movimientos resultan familiares, al menos cuando juegas como Juan. De nuevo, se trata de ir priorizando las amenazas: cuando tienes cerca unos pinchos letales, más te vale cargarte a los tipos que llevan mazas grandes y que te pueden mandar volando hacia ellos. Hay otros enemigos con proyectiles guiados de los que te querrás encargar rápido, aunque bajarán un puesto en tu lista de prioridades cuando las brujas hagan su aparición. Luego tienes unos rivales repugnantes gaseosos que flotan cuyos cronómetros te avisan de su inminente autodestrucción y cuyas explosiones causan estragos en tu medidor de vida o, en el caso de sus versiones posteriores, incluso te matan al instante.

Como el repertorio de puñetazos, ganchos, *suplexes y slams* de Juan es básicamente el mismo, incluso la alegre banda de mariachis que presenta los nuevos poderes no consigue que volver a obtener viejas habilidades resulte emocionante. No obstante, su árbol de habilidades se ha ampliado y te permite invertir las monedas que hayas ganado al derrotar a los enemigos (o en los cofres) en mejorar la potencia de tus movimientos favoritos o quizás en contrarrestar algunas deficiencias. Merece la pena invertir pronto en aumentar la velocidad de recuperación de la resistencia, sobre todo porque los especiales son una forma eficiente de acabar rápido con los enemigos. Por el contrario, si no paras de recibir golpes, puedes comprar un potenciador de vida en su lugar. Por supuesto, también hay una rama para el pollo y, sí, esa es la que primero maximizamos.

De nuevo, estos movimientos se incorporan en el sistema de plataformas: a veces un movimiento específico es obligatorio y con otros simplemente ganas más altura o distancia.

Desarrollador/Editor Drinkbox Studios
Formato PC, PS4 (probado)
Lanzamiento Ya disponible

No se trata de juegos de palabras, bromas y chistes malos a todas horas: tiene mucho fondo también





Mexiverso por alusiones
Drinkbox lo usa sobre todo como excusa para permitirse hacer referencias a otros juegos: pronto hace una alusión a un exitoso *indie* en una dimensión, mientras que otra rinde homenaje al modo extra de *Street Fighter II* de aplastar coches. Un camino secundario dirige a un RPG basado en turnos, mientras que otro es un tributo enrevesado de un clásico arcade. Incluso hay un golpe satírico en las cajas de botín con un remate genial, a pesar de que lo corona una ocurrencia tardía de una monja que toca la guitarra. Pero no se trata solo de juegos de palabras, bromas y chistes malos a todas horas: tiene mucho fondo también. Un encuentro con la mujer de Juan en otra línea temporal resulta ingenioso a la par que conmovedor, al igual que una misión secundaria corta en la que tendrás que ir entre la tierra de los vivos y de los muertos transmitiendo mensajes entre un padre y su hija.

En este último caso, a menudo se te compensará por malinterpretar los nuevos puntos de agarre en pleno vuelo, que se basan mucho en el impulso y en el momento adecuado. Juan, con el tiempo, recuperará su habilidad de cambiar cuando quiera entre la tierra de los vivos y de los muertos, pero habrá también oleadas dimensionales con las que luchar que recorrerán la pantalla para dar más tensión a las secuencias ya de por sí desafiantes. Las plataformas pueden estar presentes durante un par de segundos y, después, desaparecer mientras que lo que era un torrente de agua puede convertirse en lava que podrás esquivar fácilmente si no estás bajo presión, pero no tanto si te persigue un dragón. Después de *Celeste*, se necesita un tiempo para acostumbrarse a la rigidez de los movimientos y a la falta de ajuste en pleno vuelo en comparación, pero aterrizar a salvo al otro extremo de los retos más exigentes sigue siendo fantástico. Por lo general, las partes más difíciles se reservan para las rutas secundarias donde puedes hacerte también con efectivo o con resistencia y vida para recompensar el esfuerzo. Algunas son tan exigentes que las luchas contra jefes terminan siendo un alivio. La habilidad de recuperar vida al hacer que Juan se ponga de cuclillas significa que superamos la mayor parte del juego en nuestro primer o segundo intento.

No es nada malo, ya que incluso en una aventura que es el doble de grande que la original, más jugadores deberían llegar al final. También es un viaje hermoso puesto que los gráficos llamativos y angulares del juego original no han perdido nada de su encanto. De hecho, la visión del infierno de *Guacamelee! 2* compite con la de *Pyre* para convertirse en el purgatorio más bonito de este medio. A pesar de su detallismo, la acción sigue siendo entretenida, aunque seguir la pista al pollo durante las últimas y más intensas arenas de combate puede resultar complicado.

Todo esto se enmarca en una historia divertida e ingeniosa en la que Juan viaja entre diversas líneas temporales no solo para salvar su hogar, sino todo el Mexiverso. La escena inicial en la que aparece un Juan cansado, barrigudo y padre de dos criaturas siete años después del título original se compensa al final, en un momento de narración muda que resulta inesperadamente emotiva. Si Juan parece cansado, sabrás cómo se siente.

El tramo final de *Guacamelee! 2*, en particular, es tan intenso que puede resultar un poco agotador. Pero incluso aquí ofrece momentos de catarsis en los que se mezclan enemigos más débiles con otros más fuertes para que tengas el placer de derrotarlos de un solo golpe, e introduce un potenciador raro de un solo uso que le da al pollo la emocionante oportunidad de meterse con alguien de su propio tamaño. Más grande pocas veces significa mejor, pero *Guacamelee! 2* demuestra de forma muy entretenida que siempre hay excepciones para esa regla. ■

8

PLAY SCRIPT

Charlamos con Gary Corriveau, diseñador jefe, y Augusto Quijano, *concept lead*

Echamos un vistazo al pollo y había mucho que hacer con él





Augusto Quijano (arriba) y Gary Corriveau



Un pequeño equipo de Drinkbox Studios comenzó a trabajar en *Guacamelee! 2* mientras el resto del estudio terminaba la creación de la oscura aventura en primera persona *Severed*. El diseñador jefe **Gary Corriveau** y *concept lead* **Augusto Quijano** formaron parte del primer grupo. Aquí hablamos sobre el ritmo, las técnicas de *speedrunning* y la procedencia de muchas de las bromas del juego.

Cuando decidisteis hacer una secuela de *Guacamelee!*, ¿teníais una determinada historia en mente, o comenzó con ciertas mecánicas que queríais explorar?

Gary Corriveau: Probablemente una mezcla de las dos cosas. Creo que Augusto ya contaba con la historia desde muy pronto, pero era independiente de la mecánica. Se trataba más bien de qué íbamos a hacer para mantener el espíritu del primer juego, pero que a su vez resultara original. Esa era la gran pregunta que tratábamos de responder en preproducción.

Augusto Quijano: Respecto a la historia, había varias cuestiones que tratar, ya que el primer juego tenía un final normal y un buen final. Así que recuerdo que pregunté a Graham (Smith, cofundador de Drinkbox): «¿Cuál de los dos es el canon?», y hablamos de que ahora teníamos otra cronología entre manos. Después pensamos: «Vale, eso es interesante». [Se ríe] Así que comenzamos a explorar esa vía con el personaje. ¿Cuánto tiempo ha pasado? ¿Ocurre justo después o unos cuántos años más tarde? ¿Dónde está Juan ahora? Aparte de esto, estábamos bastante dispuestos a que el equipo de diseño aportara ideas.

Es una decisión un tanto osada hacer que Juan tenga prácticamente el mismo conjunto de movimientos que en el primer juego. ¿Probasteis nuevas ideas o era algo así como «Más vale lo malo conocido...»?

GC: Algo así, sí. Experimentamos con algunas mecánicas nuevas para Juan, pero queríamos mantener los mismos movimientos básicos. Asimismo, estaba claro que había muchas cosas que podíamos hacer, en especial, si nos centrábamos en algunas ideas con respecto al entorno que te obligarían a usar esas mecánicas principales de una nueva forma. Hicimos varios experimentos y estaban bien, pero nada que resultara revolucionario.

Después, echamos un vistazo al pollo y había mucho que hacer con él, ya que en el primer juego no se exprimieron por completo todas sus posibilidades. Comenzamos haciendo un par de cosas con el pollo y tratamos de aportarle un toque diferente con respecto a la forma humana.

Hacer que la acción ocurra siete años después del original es una buena excusa para que Juan haya perdido sus anteriores poderes...

AQ: Sí, eso es. Cuando acaba la primera aventura, uno piensa: «¿Qué será lo siguiente?». Me gustaba la idea de un periodo de tranquilidad en el que se vuelve un tipo aburrido porque simplemente no hay nada que hacer. Y hacer que encaje en un rol familiar también era interesante desde la perspectiva del personaje. Queríamos una coyuntura distinta a la del primer juego para mostrar que hay permanencia en este mundo. A menudo, las secuelas de los videojuegos son como reinicios. Si juegas a *Mario* o a *Zelda*... Quiero decir que hay tradición en la forma en que se conectan, pero siempre es como si comenzaras desde cero. Con *Guacamelee! 2*, pensamos que sería interesante mantener la trama en marcha y ver adónde nos llevaba.

El ritmo es importante en un juego como este. Dado que *Guacamelee! 2* es bastante más grande que el primer juego, ¿fue este uno de los grandes desafíos a los que os enfrentasteis?

GC: Muy buena pregunta. Claramente, no nos faltaban ideas. Cuando estábamos haciendo el diseño de los niveles sobre el papel, hicimos una lista de las cosas que teníamos que hacer: tenemos que presentar al jugador esto, tenemos que enseñarle lo otro, tenemos que conseguir que practique esto de forma básica y, después, que se le plantee un desafío. Cuando acabamos, teníamos los niveles tan abarrotados que cuando hicimos nuestras pruebas de juego era demasiado intenso. Era una cosa tras otra. Así que sí, había mucha repetición en lo que respecta al ritmo de las cosas para poder integrar todo lo que queríamos integrar, pero que no resultara abrumador.

Se ve que tenéis más en cuenta a los *speedrunners* esta vez. ¿Ha surgido alguna técnica especial al probar el juego? El pollo parece útil.

GC: Sí, sin duda el pollo, pero hay otras cosas también que no voy a mencionar. Hay muchas técnicas inteligentes tanto en lo que se refiere a mecánica como en cómo exploras y descubres determinadas áreas que te puedes saltar.

AQ: También me parece interesante el árbol de habilidades, el hecho de elegir en qué evolucionas primero.

GC: Alguien hará sus cuentas y descubrirá el camino más adecuado. No se ve a las primeras de cambio porque las mejoras se han diseñado en torno a que las personas que puedan elegir el camino que más beneficie su estilo particular de juego. Cuando sondeo a los probadores del juego aquí en el estudio, cada uno tiene su propia forma de hacerlo y eso es genial. Al final eso es lo que pretendemos.

Para acabar y lo más importante, ¿a quién se le ocurrió lo de *Wonderwall*?

AQ: ¡A mí! [Se ríe].

GC: Las bromas vienen de muchos sitios diferentes. Es tal batiburrillo porque, si alguien está implementando algo, incluye lo que probablemente piense que es un diálogo provisional. Y de pronto todo el mundo se ríe de ello y se decide que de provisional nada, que eso se lanza.

AQ: Sí, si es gracioso, se queda. ■

Yakuza Kiwami 2

La magia de *Yakuza* reside desde hace mucho tiempo en sus contradicciones. Está Kiryu, el tipo duro honorable del que nos han contado que nunca ha matado a nadie, pero que va clavando cuchillos en las tripas de los malos y lanzando a algunos de estos desde las azoteas de los edificios. Está Kamurocho, el rincón de mala muerte en pleno centro de Tokio, al que no puede evitar salvar a pesar de haber arruinado su vida a lo largo de siete juegos y un par de *spin-offs*. Está la historia central, un estudio sensible del amor, la vida, la familia y la condición humana disfrazada de epopeya del mundo del hampa en la que unos forzudos con el pecho al descubierto luchan hasta la muerte (de forma implícita). Y por encima de todo esto, está la estructura del juego que te permite abandonar tu supuestamente urgente objetivo principal (un mejor amigo secuestrado, un ser querido desaparecido, un aliado al borde de la muerte) y, en su lugar, pasar un montón de horas buscando bolsos perdidos, levantando un imperio comercial o dirigiéndote a un pequeño y apestoso videoclub para descargar la pistola.

Desarrollador/Editor Sega (Yakuza Studio)
Formato PS4
Lanzamiento ya disponible

En una serie de tan larga duración como esta, estos pequeños cambios pueden marcar la diferencia

Las historias secundarias de *Yakuza* han aportado a la serie la mayor parte de su fondo y carácter, y nunca han sido tan fáciles de descubrir como lo son en esta nueva versión de *Yakuza 2*. Ya se ha dejado atrás la época en la que comenzar una nueva misión secundaria significaba torcer la esquina correcta para entrar en una determinada calle en una etapa específica del juego. Ahora, por primera vez, las oportunidades para acceder a la locura fuera de la ruta trazada aparecen marcadas en el mapa del juego como bocadillos de diálogo grises.

Los nuevos pasos en las misiones existentes se muestran en azul. En una serie de tan larga duración como esta, estos pequeños cambios pueden marcar la diferencia. Y así es.

Cuando sales a la calle al principio de un nuevo capítulo de la historia principal, tu marcador de objetivos parpadea en rosa en el minimapa como siempre. Ahora, sin embargo, sacarás el mapa completo de Kamurocho y planearás tu recorrido para sacar el máximo partido a las misiones secundarias a lo largo de tu camino y tomar la ruta adecuada para disfrutar de las locuras que te encuentres a tu paso. Los resultados son absurdos, por supuesto. Dejarás a tu mejor amigo en manos de la mafia coreana para hacer de modelo para un cámara en calzoncillos y abandonarás a un madero aliado con una herida de pistola para sacar a una estrella del pop de la ciudad. Pero se trata de *Yakuza* en su esencia, el ir turnándose de forma seria y estúpida y, a veces, olvidarse si así lo dicta la situación.

Es una forma inteligente de realizar una remasterización: llevar al primer plano las partes que los jugadores recurrentes se hayan perdido o hayan olvidado a la vez que se garantiza que los recién llegados no se pierden las maravillosas sutilezas del juego. Los jugadores de ambos bandos se maravillarán ante el que es tranquilamente el juego más bonito de la serie. A la tercera va la vencida si hablamos del motor Dragon Engine: las peculiaridades del rendimiento de la tecnología que se introdujo por primera vez en *Yakuza 6* ahora se resuelven con firmeza y se han realizado más mejoras en los elementos en los que el motor sobresale: modelado facial, sombras e iluminación, para ser exactos. Kamurocho y Sotenbori nunca han tenido un aspecto mejor, sus agitadas calles brillan con sus luces de neón bajo un cielo nocturno permanente. Sí, están las apariciones bruscas en los lugares más extraños, un problema ocasional de *clipping*, alguna payasada de las físicas por la que se ven las cosas ladeadas y un puñado de texturas heredadas. Pero es bonito y, a menudo, irresistible ese sentimiento de permanencia único de la serie que te ayuda a hacer la vista gorda de las particularidades de su presentación.





El combate, sin embargo, sigue siendo el talón de aquiles de Dragon Engine. Aunque quizás sea una cuestión de gusto, el estilo de lucha ralentizado, simplificado y más defensivo palidece en comparación con los excesos extravagantes y de estilo improvisado de las diversas posturas de *Yakuza 0*. La repetición se manifiesta rápidamente y, aunque se pueden gastar puntos de experiencia en nuevos movimientos, la mayoría son remates Heat que solo pueden usarse en situaciones específicas (durante la mayor parte del juego, irás consolidando tu barra de Heat con el mismo puñado de combos). En *Yakuza 6*, nos dimos cuenta de que un Kiryu ya maduro debería centrarse en aspectos fundamentales. En *Kiwami 2*, donde la historia se ambienta en 2006 con un Kiryu en la cumbre, parece un poco fuera de lugar.

Yakuza 0 es el punto álgido de la serie y el principal problema de los juegos de *Kiwami*, cuya refinada herencia se cierne sobre el concepto de retornar a los primeros juegos de la serie. La historia originaria de 1980 de *Yakuza* no trataba solo de Kiryu, sino también de Majima, y los creadores de los *remakes* que han llegado después tienen bastante clara la necesidad de compensar la ausencia del chiflado tuerto en cierto modo adorable de la serie. La respuesta del primer *Kiwami* fue ensartarlo en el juego principal. En él, tiene su propia campaña que se puede elegir desde el menú principal e ir desbloqueando capítulo a capítulo a medida que avanzas por la historia de Kiryu. Las secuencias cinemáticas están, sin duda, a la altura de la trama principal y la intriga de la historia, en la que nuestro antihéroe se encuentra luchando por el poder en la cima del clan Tojo y, pronto, lo incriminan por el asesinato de un rival. No obstante, estructuralmente hablando es insulso, un ir y venir constante por Kamurocho, al que han despojado mucho de vitalidad y en el que se han bloqueado o eliminado las historias secundarias y distracciones callejeras que tanto atraen a Kiryu. El combate, a pesar del estilo de lucha rápido y habilidoso de Majima, resulta igualmente anodino y, a su vez, socavado por una cámara que, al principio, lucha por seguir el ritmo de su volátil objetivo principal y que terminar por tirar la toalla.

Siempre ha resultado fácil encontrar los defectos a la serie, por supuesto, y son incluso más fáciles de identificar ahora que las nuevas entregas se abren paso hacia Occidente cada vez más. Y puede que sea por ello por lo que resulta tan fácil hacer la vista gorda. Al fin y al cabo, es duro reprender una nueva toma de contacto con una serie que hasta hace relativamente poco parecía muerta para siempre en Occidente. Es complicado seleccionar con dureza los fallos de un juego que se niega a tomarse a sí mismo en serio incluso aunque se juegue el futuro de Japón en sí mismo. No es perfecto y nunca lo será, y de una forma extraña tampoco estamos seguros de que queramos que lo sea. En un juego erigido tan alegremente sobre contradicciones, esa puede ser la más grande y la mejor de todas.

7







Me «meo» de la risa
El modo Clan Creator introducido en *Yakuza 6* vuelve de nuevo y se ha desarrollado aún más, pero se puede seguir haciendo caso omiso de él tan fácilmente como siempre a pesar de la adición al elenco de algunos luchadores japoneses. Lo que es harina de otro costal es la adición del club-cabaret de *Yakuza 0*. No se ha refinado mucho este modo, pero tampoco lo necesita: el simple hecho de contratar, renovar y subir de nivel a tu plantilla de atractivas empleadas sigue siendo tan irresistible como siempre. Por supuesto, hay nuevos añadidos en otras partes. Lo más raro de todo es Toylets, un minijuego urinario, que pretende que se mantengan los baños públicos en buen estado y que se juega pulsando un botón con el que maximizas el chorro de Kiryu pero sin perder el control sobre él.



F1 2018

Por Sergio Bustos

Desarrollador Codemasters
Editor Codemasters
Plataformas PS4 (probado), Xbox One, PC
Fecha de lanzamiento Ya disponible

Última vuelta. Tu ingeniero ya te ha avisado por radio: el Red Bull de Max Verstappen tiene problemas en la unidad de potencia y tú estás a dos segundos de él. A mitad de carrera aprovechaste la salida del coche de seguridad después del incidente entre Vettel y Hamilton para que tu segunda parada te hiciese perder muy poco tiempo. Entre los problemas de los «grandes» y la estrategia estás a las puertas del podio. Sales con buena tracción de *La Source*, la primera curva del inigualable circuito de Spa-Francorchamps (Bélgica), y sabes que tienes una oportunidad de oro. Es el trazado más largo del campeonato, por lo que el holandés va a sufrir tu acometida. Neumáticos en temperatura, activas la mezcla enriquecida del combustible ahorrado y aprovechas el sistema de recuperación de energía (ERS) para nutrir de una centena de caballos extra a tu motor Ferrari. Preparas la subida a *Eau Rouge* y atacas el *Raidillon* con el pie a fondo hasta el final de la recta de *Kemmel*. Ya estás pegado. La aerodinámica del Red Bull aguanta la posición en el sector revirado, pero por mucho que defienda el interior, te tiras por fuera y adelantas a Verstappen en la antigua parada del autobús. Meta y felicitación desde el muro por la proeza: has subido al equipo Haas, de media tabla, al podio. Lo compartes con los dos finlandeses: Kimi Räikkönen y Valtteri Bottas. Están en cajones más altos, pero todavía no saben que el próximo asiento de Ferrari o Mercedes será para ti. Hay ofertas sobre tu mesa.

Esta situación, con todos sus detalles, es posible en *F1 2018*. La franquicia de Codemasters pule sus asperezas año tras año, y con esta entrega nos plantamos ante un título sólido como una roca cuando se trata de disfrutar en tu casa del maravilloso circo del automovilismo de alta competición. El característico estilo del estudio, que emula la realidad pero con un control accesible, es solo la puerta de entrada a un producto robusto, que se tambalea en muy pocas ocasiones. El modo carrera profesional evoluciona los buenos pasos dados en temporadas pasadas y nos da la oportunidad de llevar a nuestro avatar a lo más alto. Esto se hace desarrollando nuestro monoplaza aprovechando las jornadas de entrenamientos libres, cumpliendo objetivos en cada Gran Premio, ganándonos a los fans en eventos de exhibición con coches históricos –este año se han añadido unos cuantos más, teniendo en torno a una veintena disponibles– e incluso respondiendo a las preguntas de la prensa para acaparar los titulares. Esta última es una de las pocas novedades en las que echamos en falta un mayor trabajo, pero otras como la mencionada inclusión de la gestión del ERS (esencial hoy día en los monoplazas reales) o el avance en el sistema de iluminación dinámica del juego mejoran a un *F1 2018* continuista pero poco efectista.

El característico estilo del estudio es solo la puerta de entrada a un producto robusto que se tambalea en muy pocas ocasiones





En lo referente puramente al manejo, encontramos monoplazas más rápidos en el paso por curva pero más nerviosos de atrás. Debemos tener cuidado al dar gas a la salida de un giro porque el coche patina más que en otras ocasiones y podemos perderlo con facilidad. Ahí entran las manos del jugador o, si te ves superado, la multitud de ayudas de conducción que ofrece Codemasters consciente de estar ante un producto dirigido a una masa no necesariamente experta en el dominio de mandos o volantes. Como decíamos en la situación inicial, esbozaremos una sonrisa cuando un rival se defienda de un adelantamiento frenando por el interior para tapar el hueco, aunque en otras ocasiones seguirán abriendo la puerta. Son esos aspectos sin corregir, como los trenecitos en las salidas o que dos rivales pierdan excesivo tiempo pugnando entre ellos, los que hacen que *F1 2018* no alcance la excelencia, porque por lo demás resulta fresco y adictivamente divertido.

Que cada carrera sea imprevisible es un lujo de los que pocos pueden presumir; si a esto le añadimos las condiciones meteorológicas y la amplia configuración de juego (dificultad de 0 a 110 de unidad en unidad, configuraciones atmosféricas a medida, reglajes, cámaras personalizadas...), nos da como resultado una experiencia para un jugador completa y más que notable, aderezada además con la posibilidad de disputar eventos que cambian cada Gran Premio y correr en pruebas contrarreloj donde te pique el gusanillo con la tabla de tiempos. Lástima que, como en la entrega pasada, los añadidos de las modalidades multijugador nos resulten superfluos, más cuando siguen ocurriendo ciertos errores de emparejamiento en salas, o recibes una sanción injusta cuando un Farruquito de turno decide convertir tu primera experiencia en el circuito de Paul Ricard en los coches de choque.

A pesar de ello, *F1 2018* supone un paso adelante en la dirección correcta para el estudio británico. Todos los avances acaecidos suman a un título de una licencia oficial que lleva un par de años estando a la altura de lo que los aficionados reclaman, aunque la evolución no sea excesivamente generosa. Con la consecución inicial, logramos firmar por Ferrari tras una muy buena temporada en Haas, pudiendo pasar de maravillar en la zona media del *paddock* a bebernos el champán en lo alto del podio. Es un salto más que mayúsculo, no hay duda. Ojalá Codemasters se atreva a darlo en la próxima entrega. ■

8





PES 2019

Por José Óscar Plaza

En 1969, Honduras y El Salvador libraron la que se dio en llamar «La guerra del fútbol», un conflicto bélico saldado con cinco días de enfrentamientos entre ambos países por un conflicto fronterizo, enmarcado en una eliminatoria que les enfrentó en la fase de clasificación para el Mundial de México 1970. El periodista polaco Ryszard Kapuscinski la recreó en un ensayo de manera magistral.

Es posible que, en un futuro, alguna historia de los videojuegos analice el enfrentamiento entre las dos sagas que parten el bacalao en la simulación futbolística en clave bélica. Si lo hace, podría trazar una panorámica que mostrara la evolución de ambos títulos a lo largo de los años y en los distintos sistemas. Quizá esa perspectiva temporal explicaría muchas de las claves que los análisis tradicionales obvian. Porque lo cierto es que la evolución de los videojuegos de fútbol puede explicarse también a partir de un análisis económico y empresarial.

Resulta que este año *PES* ha perdido la licencia de la Liga de Campeones, uno de los grandes activos con que contaba Konami, que ha caído en manos de su competidor de EA Sports, *FIFA*. Y si a ello le sumamos el terrible déficit de licencias oficiales (solo unos pocos equipos punteros cuentan con ellas, y varios campeonatos menores), estamos ante el problema de siempre, pero acentuado: a Konami, su trabajo se lo tiene que hacer la comunidad de seguidores, con archivos de opciones que cargan, por suerte, las equipaciones y los escudos oficiales. Un problema eterno, agudizado por la cada vez más menguante inversión en licencias de los japoneses, que prefieren apostarlo todo al patrocinio al FC Barcelona, en lugar de competir con EA Sports por contar con más competiciones oficiales. El cuento de siempre, que ya cansa.

Otro aspecto en el que se nota que Konami ha bajado el nivel de inversión en la saga *PES* puede advertirse en la cada vez más pobre oferta de modos *offline*. Cuando otros simuladores deportivos apuestan por alargar la experiencia del usuario con modos tan complejos como «El Camino» (*FIFA*), o «myCareer» (*NBA 2K*), *PES* estira el chicle de la Liga Máster e incide en el insuficiente «Ser una leyenda» como alternativa algo rácana a la inversión de sus rivales.

Desarrollador Konami
Editor Konami
Plataformas PS4 (probado), Xbox One, PC
Fecha de lanzamiento Ya disponible

Es en la magnífica recreación de lo que sucede en el terreno de juego donde PES 2019 carece de rival



Por suerte, el apartado *online*, sin ser nada del otro jueves, sí que resiste el envite de la competencia, sobre todo gracias al modo «myClub» y a la solvencia de las partidas en línea, que se desarrollan con fiabilidad y sin mayores problemas. En el apartado técnico, el FOX Engine se muestra en todo su esplendor, sobre todo en las animaciones y las recreaciones faciales de la mayoría de futbolistas. Los partidos transcurren bien, con una óptima fluidez y un compromiso de simulación notable, incluso en ultra alta definición.

Olvidemos la tradicional desidia de Konami, que ya da para chiste, con esas pancartas patéticas y clonadas entre equipos de las gradas, y un apartado sonoro guadianesco, con los insulsos y obsoletos comentarios del dúo Martínez-Maldonado, a años luz de la inversión que hace *FIFA* en los Lama-González-Ruiz, y reparemos en la magnífica recreación de lo que sucede sobre el terreno de juego, donde *PES 2019* carece de rival. La fluidez de los partidos, la excelente física del balón, la IA propia y rival... Solo algunas lagunas en la gestión de las salidas de los porteros y la extraordinaria incidencia del pase al hueco, que desarbola las defensas con una facilidad preocupante, lo apartan de la consideración de obra magna de la simulación deportiva. Pero eso es el alma de cualquier videojuego deportivo, y en ese aspecto, crucial para muchos jugadores, *PES* ha sido (salvo en alguna edición), es y será el mejor simulador.

En 1969, «La guerra del fútbol» se saldó con un armisticio tras cinco días de conflicto. Por fortuna, la guerra entre *FIFA* y *PES* no es tan cruenta, pero si *PES* se empeña en seguir combatiendo con tirachinas, es posible que pronto lamentemos su muerte por inanición. ■

8







Forza Horizon 4

La línea arcade de la franquicia Forza Motorsport recibe su cuarta entrega, que se ambienta en Gran Bretaña y ofrece un garaje de más de 450 coches (incluidos los de un DLC con los más carismáticos de la saga Bond). A diferencia de la anterior entrega, su mayor apuesta ahora son los 60 fps en Xbox One X y, sobre todo, la adopción de una climatología dinámica que incide, y de qué manera, en el desarrollo de las carreras, en un entorno abierto cambiante y muy extenso.

Técnicamente, el nuevo título de Playground Games luce colosal, y solo su estilo de conducción arcade lo diferencia de los grandes referentes del género de la conducción simulada. El hecho de que las cuatro estaciones comporten estilos de conducción tan marcadamente diferentes le aporta no solo un argumento de calado para diferenciarse de la anterior entrega, sino una jugabilidad más profunda que obliga a adaptar el estilo de conducción a cada escenario climatológico. La mayor variedad de modos, con la introducción de pruebas cinematográficas, también juega a su favor para constituirse en la que es, hasta la fecha, la entrega más redonda de la franquicia. ■

Desarrollador Playground Games
Editor Microsoft
Formato PC y Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

9





NBA 2K19

Tras 20 años en el mercado, la mejor saga de juegos deportivos de la historia se marca una edición excelente, como ya es norma de la casa, adaptada a los nuevos tiempos, encaminada a los esports, pero con la tranquilidad que otorga arrastrar, temporada tras temporada, un producto redondo que solo puede crecer reduciendo sus controvertidos micropagos y puliendo algunos aspectos técnicos, algo que ya logra en ciertas mejoras relacionadas con la IA y el manejo de los partidos.
Pero, ¿cuál puede ser el límite cuando se marca tendencia, no solo en los juegos de basket, sino en el segmento deportivo? Cierto es que echamos en falta la WNBA y los equipos de la FIBA, pero su derroche en modos de juego, su factura técnica y su trayectoria lo compensan con creces. ■

Desarrollador Visual Concepts
Editor 2K Sports
Formato PS4, Xbox One, Switch
Lanzamiento Ya disponible

9





Slaps and Beans

Tollinas por doquier, acción de recreativa vintage, píxeles como puños, una banda sonora tan emotiva como acertadísima, todo el carisma de los *alter ego* de Carlo Pedersoli y Mario Girotti y, por supuesto, todos los ingredientes de un *beat'em up* clásico de *scroll* lateral que remite a títulos como *Streets of Rage* y a *Micromachines*, por poner solo unos ejemplos de los estilos y los referentes en los que se inspira.

A modo de homenaje, hay poco que reprocharle. Reproduce escenas clásicas de las películas más taquilleras de Bud Spencer y Terence Hill y lo hace sin tacha, ya que sus fans rápidamente podrán comparar algunos de sus niveles con escenas de títulos como la saga de *Le llamaban Trinidad*, o *Y si no, nos enfadamos*, por citar solo algunas.

Desarrollador Trinity Team
Editor Trinity Team y Buddy Productions
Formato PS4, PC, Mac, Linux
Lanzamiento Ya disponible

La acción se desarrolla, como no podía ser de otra forma, por parejas, por lo que su fuerte es el cooperativo local, aunque la IA puede manejar al segundo componente. Y tanto Bud como Terence tienen sus golpes predilectos en su arsenal: el primero, sus míticas guantadas a mano abierta y los chafacráneos; el segundo, sus saltos y sus despistes, con los que suplía su menor fuerza física.

Sin embargo, sus 13 niveles, relativamente fáciles de completar, se nos antojan escasos y son algo repetitivos, pero está diseñado con tanto cariño y respeto que no, no nos enfadamos. ■

6





Slime Rancher

A primera vista, un juego de gestión de criaturas gelatinosas llama la atención, pero si a ello le sumamos el hecho de que se desarrolle en primera persona, a través de la granjera Beatrix LeBeau, y que incorpore fases de acción y de exploración, estamos ante un título tan original como carismático, como prueba el hecho de que en Estados Unidos cuente ya con una comunidad detrás de seguidores enorme. Con todo, y a pesar de su estupenda localización al castellano, ciertos automatismos y la repetición de tareas, así como unas mecánicas algo limitadas, le restan algo de profundidad jugable, aunque de entrada procura muchísimas horas de diversión en un mundo extenso, colorido y variopinto. Sin duda, se trata de una notable vuelta de tuerca a los encorsetados gestores de ranchos. ■

7

Desarrollador Monomi Park / Skybound Games
Distribuidor Meridiem Games
Formato PS4, Xbox One
Lanzamiento Ya disponible







Nier: Automata

O cómo el estudio sobre la fragilidad humana de Yoko Taro consigue superar sus propios desperfectos

Por Chris Schilling

Desarrollador PlatinumGames **Editor** Square Enix **Formato** PC, PS4 **Lanzamiento** 2017

Admitámoslo, era bastante improbable que *Nier: Automata* nos diera una bienvenida especialmente acogedora. Al combinar la obstinación del director Yoko Taro con la afición de PlatinumGames de abandonar a los jugadores en las profundidades más abismales, la secuela del juego de culto de Cavia de 2010 arranca con media hora de acción durante la cual resulta imposible guardar la partida. De esta forma, si en algún momento mueres, tendrás que regresar al principio de todo, y estarás obligado a hacer el camino de nuevo. Es verdad que últimamente nos hemos enfrentado a contratiempos peores y retos más grandes, y si estamos familiarizados con el trabajo de la mente creativa del juego y del equipo que coreografía la acción, no será esto algo que nos haya cogido por sorpresa. Pero muchos de los que al final acabaron probando *Automata* se preguntaban si el esfuerzo merecía realmente la pena. Incluso los mayores defensores del juego han sugerido algunas soluciones alternativas... y no solo para la introducción. Tras leer varios comentarios negativos de amigos y conocidos, incluso el diseñador de *Hyper Light Drifter*, Teddy Diefenbach, empezó un hilo en Twitter sugiriendo cuál era la mejor forma de jugar. «*Nier* es un juego increíble, hermoso, divertido e importante para nuestro medio», escribió. «Siempre y cuando no te joda vivo».

Siendo justos, esa es una advertencia importante. Sin embargo, una vez se ha superado este primer escollo, *Nier: Automata* hace todo lo posible para satisfacer las exigencias de los jugadores. Es como si Taro estuviese buscando eliminar a los menos comprometidos, con el objetivo de hacer llegar su mensaje a la audiencia que esté preparada para trabajar duro desde el principio. Su sistema de combate debería favorecer a los conocedores de los anteriores trabajos de PlatinumGames, pero con las opciones de reducir la dificultad y automatizar los ataques y quiebres para eludir los ataques del contrario, se permite a los jugadores sortear los encuentros, si lo que se prefiere es centrarse en la historia. En algunos aspectos, es una lástima jugar a *Automata* de esta manera, pero Taro siempre ha insistido en que los combates no son lo más importante en sus juegos. Y aunque no consigue alcanzar la cinética única de *Bayonetta*, el juego posee un equilibrio balletístico, y resulta deliciosamente flexible, especialmente en los niveles más elevados de dificultad.

Además, escojas el camino que escojas, los chips de *Automata* (seguramente uno de los sistemas de mejoras RPG más ingeniosos de los últimos años) te otorgan una inusual capacidad de control y elección sobre todas las opciones, desde la forma en la que se abordan los combates, hasta cuántos elementos HUD se pueden visualizar. Dispones de un espacio limitado para almacenarlos, lo que introduce un ligero elemento de rompecabezas en el proceso, ya que lo que haces es escoger los que resultan más vitales para ti, estés complementando tu estilo de juego preferido o bien compensando tus debilidades. Si te están atacando demasiado, puedes equiparte con elementos defensivos, y con un chip que usa automáticamente un ítem curativo cuando tu salud se encuentra en niveles bajos. Y si te parece que la exploración va muy lenta, también puedes aumentar tu velocidad de movimiento y alcance del *dash*, para llegar antes a los diferentes lugares, algo que le da al jugador una gran libertad para experimentar en un género que habitualmente se limita a situar a los jugadores en escenarios relativamente restrictivos.

Al permitir cierto grado de creatividad, el juego también deja la puerta entreabierta al viejo error humano. Si intentas eliminar el sistema operativo –aunque es verdad que se recibe un serio aviso antes de confirmar la elección– el juego concluirá inmediatamente. Asimismo, si te comes una caballa, los fluidos corporales del protagonista se congelarán, y éste morirá. Son solo dos ejemplos de toda una serie de finales posibles, que recompensan o castigan la curiosidad humana (y, en ocasiones, ambas cosas a la vez). Confundidos por nuestro limitado sentido de la orientación, llegamos así, casi sin darnos cuenta, a una nueva conclusión que nos acusa de desviarnos de nuestra misión, destacando a la vez la libre voluntad del jugador y la falta de ella en los protagonistas.

Este punto de divergencia constituye la esencia de la historia de Nier: ▶

Automata, que tiene lugar en un futuro planeta Tierra totalmente desolado, donde los últimos vestigios de la humanidad han tenido que refugiarse en la Luna, y han enviado a un grupo de androides de combate para enfrentarse a un ejército de máquinas invasoras. A decir verdad, la trama resulta menos importante que la temática: a Taro le gusta utilizar estos eventos para explorar las confusas complejidades de la naturaleza humana, con especial atención a su fragilidad, y a la inquietante idea de que nuestros errores podrían seguir definiéndonos hasta tiempo después de nuestra desaparición.

Para llevar esto a cabo, Taro se basa en una estructura narrativa similar a la de sus trabajos anteriores, donde son necesarias múltiples partidas para obtener una visión completa del juego. En algunas ocasiones, eso significa que los mismos eventos se presentan varias veces desde puntos de vista diferentes; en otras, nuevos conocimientos nos ayudarán a recontextualizar lo que ha sucedido. En la primera partida, nos tocará ser 2B, una androide fría y calculadora, a la que acompaña un compañero algo más afable, 9S. Ambos mantienen prácticamente una relación madre-hijo: 2B suele criticar la conducta de 9S, y en especial le reprende su excesiva curiosidad por las actividades de las máquinas, que va aumentando con el tiempo, adquiriendo rasgos inquietantemente humanos.

A pesar de un clímax en el que 2B se verá obligado a matar a 9S después de que éste haya sido infectado por el virus de una máquina, la conclusión inicial es sorprendentemente sosa. Pero ya sabemos que Taro juega a largo plazo. Como un aviso poscréditos se esfuerza en señalar, en realidad este no es el final de la historia, ya que una segunda y una tercera partida generarán nuevos giros y revelaciones. En el encuentro culminante de la tercera ruta, se le pedirá al jugador que escoja un bando; pero si se regresa al mismo punto más adelante y se elige la otra opción, se desbloqueará un cuarto final, y después un quinto que, ahora sí, es el último de todos.

Si la primera experiencia con *Nier: Automata* resulta algo decepcionante, eso es en parte porque se nos obliga a jugar con un personaje que parece completamente insensible. Se cuelan esporádicamente algunos destellos de humanidad... pero estos no siempre son agradables. Aquí la humanidad se define principalmente por las debilidades, entre las que se incluyen el sentir prejuicios. Las bruscas respuestas de 2B a las preguntas de 9S demuestran un evidente odio a las máquinas; más adelante, veremos cómo el desprecio hacia su enemigo también se refleja en su actitud hostil hacia ellos, una triste prueba de cómo es posible que la intolerancia se transmita a las nuevas generaciones.



Automata puede poner a prueba tu paciencia, pero con un propósito. El final de la historia de 2B es un ejemplo de ello, cuando ella se tambalea lentamente hasta alcanzar su objetivo, y su display va fallando todo el tiempo. Es irritante, pero es ahí cuando por fin podremos ver a 2B en su perfección más absoluta.

SE CUELAN ESPORÁDICAMENTE ALGUNOS DESTELLOS DE HUMANIDAD, PERO ESTOS NO SIEMPRE SON AGRADABLES

El amor también se ve como una fuerza destructiva: el aparente cariño que 9S siente por 2B se convierte en una furia incontenible cuando él cree que ella ha sido asesinada. Mientras tanto, otra máquina enloquece a causa de un amor no correspondido: rechazada por otro robot, interpreta mal los estándares de belleza. Su conocimiento acumulado de los humanos le ha convencido de que le ayudarán a conseguir el afecto de su ser querido, con el resultado de canibalizar a sus congéneres. Este sorprendente descubrimiento dará emoción a una de las mejores batallas del juego.

Pero ella no es la única máquina que sufre. La historia más triste de *Automata* es la de un pacifista llamado Pascal, cuya ingenuidad se revela, de forma espantosa, en uno de los últimos episodios del juego. Queriendo proteger a un grupo de niños/máquinas, les enseña la importancia del miedo como mecanismo de supervivencia, para asegurarse de que no se pongan en peligro; trágicamente, cuando aparecen los problemas, se asustarán de tal manera que todos ellos se suicidarán. En



Hackear **a un enemigo sin ser detectado te permite controlarlo más que destruirlo.**



Cry, robot
Tanto si prefieres su trabajo en el *Nier* original como si no, la banda sonora de Keiichi Okabe para *Nier: Automata* suena, cada vez más, como un clásico moderno. Como es natural, mezcla lo humano con lo mecánico: *Birth Of A Wish II* y *III* combinan cánticos robóticos con una percusión metálica, mientras que *Fortress Of Lies* hace que los cuarteles generales de los androides suenen como el pulso constante de un corazón humano. Oímos un trasfondo lúgubre incluso en los temas de las batallas más estridentes, pero la partitura alcanzará su apogeo emocional en el culminante *Weight Of The World*. En la versión en japonés, la voz de la cantante Marina Kawano se rompe de emoción a medida que la música aumenta la tensión, antes de romper a llorar de forma ostensible. Es un momento que encaja perfectamente con el tema central del juego, y que subraya la belleza de la falibilidad humana.



Las personalidades y recuerdos de los androides se pueden guardar. Las máquinas expendedoras que funcionan como puntos para desplazarse rápidamente (en los que las conciencias de los personajes se transfieren a un nuevo lugar) son un recordatorio de que los androides son físicamente desechables.

Los jugadores pueden rezar sobre los cuerpos de los androides caídos. Si están *online*, su salud se repondrá totalmente, y recibirán un nuevo ítem.

un giro macabro, Pascal te pedirá que, o bien le mates, o bien le borres la memoria. La última opción podría parecer un acto de caridad, para evitar que siga viviendo con un sentimiento de culpa por sus acciones; pero si optas por ella, Pascal se convertirá en un comerciante que vende diferentes piezas de las máquinas... que incluyen las piezas centrales de los recientemente fallecidos.

Si todo ello ya puede parecer intenso, Taro se guarda un as en la manga que le dará al juego una sorprendente nota final de esperanza. Logrados los finales A-D, una nueva partida en el último capítulo te invitará a realizar un sacrificio por un bien mayor. Este probablemente resultará más impactante si no has jugado al *Nier* original, que ofrecía una variación todavía más cruel (y seguramente, mejor) sobre una idea similar. En el primer *Nier*, para salvar un PNJ, te pedían borrar tu partida, pero no solo eso: para hacer más severo tu castigo, no te dejaban utilizar otra vez el mismo nombre de personaje, como un recordatorio permanente de que ellos y sus acciones (y por extensión, tú y tus acciones) han sido completamente olvidadas. En *Automata*, un reto final bastante improbable te obligará a confiar en la ayuda de otros que, previamente, han cargado su propia partida; a su vez, a ti también te pedirán ceder tus datos guardados para ayudar a futuros jugadores que estén luchando por el mismo objetivo. Esto dará una sensación de altruismo, tal vez algo dramatúrgica y autocomplaciente, aún cuando, mientras cada archivo y opción de menú va desapareciendo metódicamente ante nuestros ojos, experimentemos una cierta sensación de pérdida.

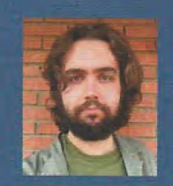
Aun así, este proceso transmite también un valor tangible sobre las acciones del jugador: con toda probabilidad, tu partida ayudará a otras personas a llegar al final definitivo del juego. Y ese es, sugiere Taro, la clase de propósito que necesitamos en nuestras vidas, del mismo modo que las máquinas intentan imitar la conducta humana para poder encontrar un significado en su existencia, o los androides siguen una estratagema para mantenerse motivados entre ellos. Y a pesar de una aparente aversión por las religiones organizadas, es evidente que *Automata* entiende la importancia de la fe. En el intercambio final entre los pods de apoyo de los androides, los tres protagonistas están a punto de ser reconstruidos: aunque todo indica que la historia se puede repetir, los pods están firmemente convencidos de que hay un atisbo de esperanza para que, en esta ocasión, las cosas vayan por caminos diferentes.

Al ofrecer a los jugadores una causa por la que luchar, no hay duda de que, en lo que respecta a *Nier: Automata*, cada uno defiende acaloradamente su punto de vista. Aunque en ocasiones te pueda llegar a «joder vivo», este juego detallista, conmovedor y sorprendentemente provocador sin duda merece que aguantemos el tipo y consigamos llegar hasta sus amargas conclusiones. ■

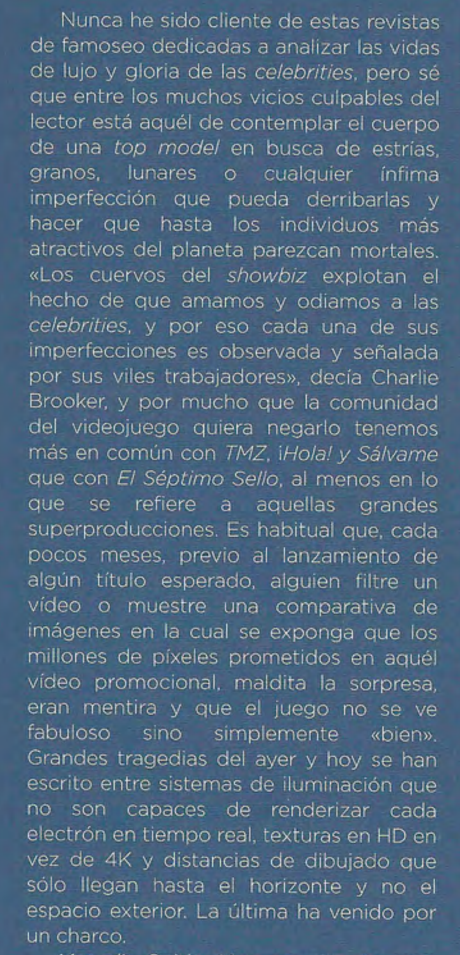




VOXEL
Ahogarse en un charco



JOSE ALTOZANO «DAYO»



Nunca he sido cliente de estas revistas de famoseo dedicadas a analizar las vidas de lujo y gloria de las *celebrities*, pero sé que entre los muchos vicios culpables del lector está aquél de contemplar el cuerpo de una *top model* en busca de estrías, granos, lunares o cualquier ínfima imperfección que pueda derribarlas y hacer que hasta los individuos más atractivos del planeta parezcan mortales. «Los cuervos del *showbiz* explotan el hecho de que amamos y odiamos a las *celebrities*, y por eso cada una de sus imperfecciones es observada y señalada por sus viles trabajadores», decía Charlie Brooker, y por mucho que la comunidad del videojuego quiera negarlo tenemos más en común con *TMZ*, *¡Hola! y Sálvame* que con *El Séptimo Sello*, al menos en lo que se refiere a aquellas grandes superproducciones. Es habitual que, cada pocos meses, previo al lanzamiento de algún título esperado, alguien filtre un vídeo o muestre una comparativa de imágenes en la cual se exponga que los millones de píxeles prometidos en aquél vídeo promocional, maldita la sorpresa, eran mentira y que el juego no se ve fabuloso sino simplemente «bien». Grandes tragedias del ayer y hoy se han escrito entre sistemas de iluminación que no son capaces de renderizar cada electrón en tiempo real, texturas en HD en vez de 4K y distancias de dibujado que sólo llegan hasta el horizonte y no el espacio exterior. La última ha venido por un charco.

Marvel's Spider-Man es uno de esos juegos hacia los que no tenía ningún interés y, ahora que lo tengo en mis manos, me reafirmo en lo que pensaba: es entretenido, está bien, funciona. Igual que la inmensa mayoría de AAAs. Ocho sobre diez, vida de un mes y luego pasamos al siguiente. Pero quizá por envidia, por falta de tiempo o simplemente porque llevaban demasiado tiempo sin quejarse, una sección del público se rebeló y abrió fuego al aire al grito de «han quitado los charcos». Entrando en detalles, el *#puddlegate* viene a ser que en el *gameplay* promocional del juego se mostraba una sección con enormes charcos que reflejaban la luz del sol y todas las criaturas de Dios que osaban posarse sobre ellos, mientras que la versión final tenía, primero, menos charcos y, segundo, estos no tenían la prístina calidad que habían prometido en el E3.

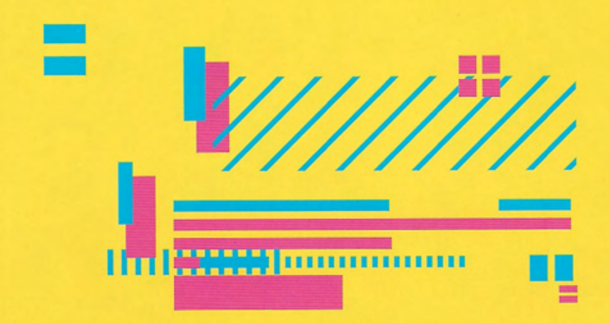


Los costes de desarrollo se disparan a cada nueva generación y eso lleva a lanzamientos más conservadores y más secuelas.

Si se hace una comparación entre ambas imágenes se hace evidente que ha habido un *downgrade*, que antes se veía mejor que ahora; pero de todas las polémicas estúpidas que ha habido en este medio, y de esas las hay a patadas, me cuesta recordar una que se supere esta. Tranquilos, niños, vuestras lágrimas darán vida a otro nuevo charco. Uno seguramente mayor.

Hay dos problemas con esto. El primero es que el público *gamer*, epíteto que uso de manera intencional, nunca parece tener suficiente: *Marvel's Spider-Man* no será el videojuego fotorrealista que define una generación, pero sigue siendo visualmente fantástico. Ocurrió algo parecido con *The Witcher 3* allá por el lejano 2014: el juego vendía unos gráficos imposibles en sus vídeos, y cuando finalmente se puso a la venta el despliegue técnico no estaba a la altura de lo prometido pero, aun así, seguía siendo sublime. Esos colores, esa luz. Nada, da igual porque no tiene suficientes polígonos. A esta gente le podrías vender una cámara de bolsillo por encima de una *réflex* diciendo que tiene más megapíxeles, y por mucho que sea cierto que hay videojuegos que venden lo que no está y estrictamente no alcanzan el nivel gráfico que muestran, generalmente es un despliegue notable.

Y segundo, exigir estos gráficos de fantasía no viene gratis: los costes de desarrollo se disparan a cada nueva generación y eso lleva a lanzamientos más conservadores, más secuelas, más pensar con la cartera y no con el riesgo de lo creativo. Al mismo tiempo que tantos dicen que aman el videojuego, que es arte, que lo quieren sin DRM ni medidas molestas para ganar dinero, se ruega subir el gasto para dar más, más contenido, más gráficos, más horas vacías de placer insulso. Si se piden buenos gráficos a cualquier precio, uno tiene que estar dispuesto a pagarlo. No podemos tratar los videojuegos como un producto de consumo rápido, un «buah, fíjate lo guapo que se ve» y luego llorar porque nos cobren los DLCs y añadan micropagos. Ese es el juego al que estamos jugando: o es un producto o es una experiencia, y se puede ser arte y entretener. No hay que abolir *Battlefield*, pero si vais a ser superficiales, al menos admitirlo. Hay *downgrade*, pero no es el fin del mundo. Esos charcos tienen reflejos. Spider-Man es *sexy*. Y si los llantos llegan hasta tal punto que la próxima vez haya quien se queje porque no se ven adecuadamente las pestañas, entonces tenemos lo que merecemos. Disfrutad de lo sembrado. ■




00007
9 772565 198003